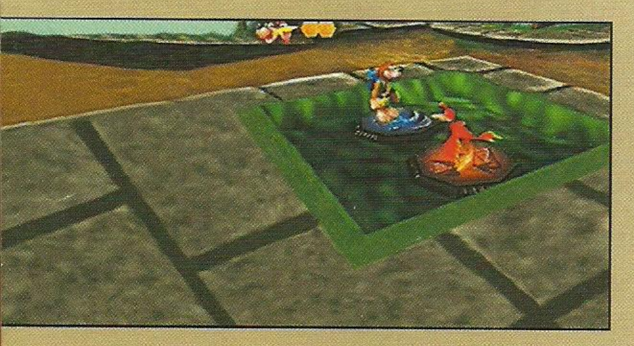

NINTENDO64
GRÁTIS: SUPERCALENDÁRIO ZELDA/POKÉMON 2001!
CONRAD EDITORA
www.nintendoworld.com.br
Nintendo®
ZELDA: MAJORA'S MASK
O FINAL DESTRUIDOR!
BANJO-TOOIE
A DUPLA DINÂMICA ARREBENTA NO MELHOR GAME DE AÇÃO DO ANO!
007
DETONADO!
HOMEM-ARANHA
DONKEY KONG COUNTRY
POKÉMON GOLD & SILVER
INDIANA JONES
nº 28
dezembro 2000
R$ 4,90 ISSN 1516-1892
00028
9 771516 189008

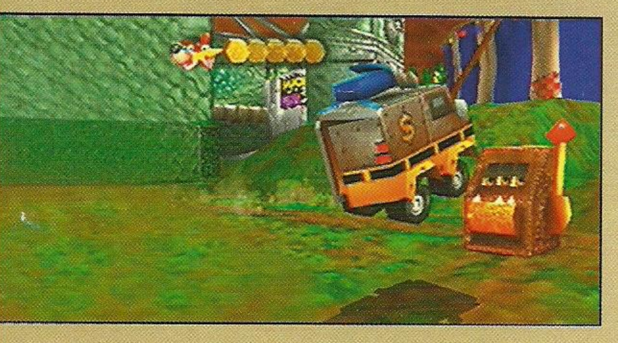




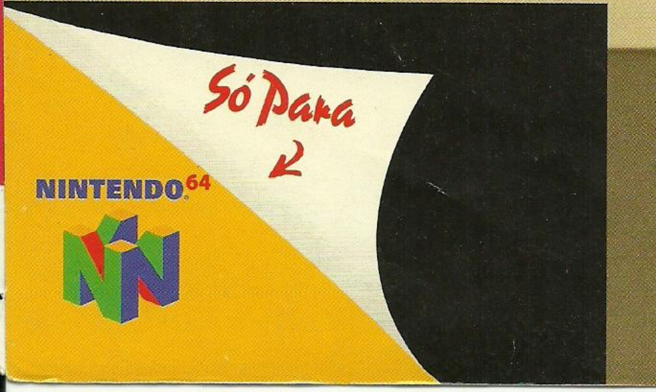
Banjo e Kazooie estão de volta, e



pela primeira vez eles podem se separar



enquanto exploram novos e emocionantes mundos.



Às vezes você precisa

EDITORIAL

O último editorial do milênio!

2000 vai embora, mas deixa saudades. Afinal, rolou tanta coisa boa que precisaríamos de mais uma revista inteira para falar. Sente só: grandes lançamentos para N64 (Perfect Dark, Zelda, Pokémon, Banjo, Mario Tennis, Tony Hawk), o estouro total do Game Boy Color, a esperada exibição dos novos consoles, a mudança no visual da NW... e a lista vai bem longe.

E o ano que vem será melhor ainda. Alguém duvida? Nós não. 2001 será, com certeza, o ano mais agitado da indústria dos games desde 1996. Teremos o lançamento do Nintendo Gamecube e do Game Boy Advance, que definitivamente dispensam comentários. Imaginem só como será a E3 do ano que vem. E a Space World então? Se você quiser mesmo saber absolutamente tudo o que vai rolar (e não será pouca coisa), continue lendo a Nintendo World. Garantimos a melhor cobertura possível!

Para fechar 2000 com chave de ouro, veja quanta coisa boa temos nesta edição: a primeira parte do detonado de Banjo-Tooie, o final de Zelda, o novo 007 completinho, uma porção de novos games (Indiana Jones, Star Wars, Spider-Man, Mickey, Hey You, Pikachu!, Donkey Kong Country, o novo Pokémon Stadium, Eternal Darkness...), dicas de Pokémon GS, os melhores presentes para seu Natal, dicas, notícias, um calendário duplo... Quer mais? Só no próximo milênio! Bom Natal, feliz Ano Novo e um abração pra você!

Pablo Miyazawa

P.S. Ano novo, gente nova. Nossa equipe acaba de ganhar um novo integrante: é o Ronny Marinoto, um verdadeiro especialista que vai dar aquela força amiga na NW. Seja bem-vindo!



A Equipe NW, num momento de alegria e descontração



André Forastieri e Rogério de Campos
Diretores Editoriais

Cristiane Monti
Diretora Executiva

Sérgio Monteiro
Diretor Comercial



EQUIPE JORNALISMO
Editor-chefe
Odair Braz Junior

REDAÇÃO
Editor
Pablo Miyazawa
Editor Contribuinte
Eduardo Trivella
Editor Assistente
Ronny Marinoto
Redator
Renato Siqueira

ARTE
Editor de Arte Sênior
José Carlos Assumpção
Chefe de Arte
Leonardo Nery Protti

•

Assistente Editorial/Revisão
Sandra Martha Dolinsky

Colaboradores
André Moreira, Cassiano Barbosa, Eduardo Fidelis, Eric Araki, Ricardo Matsumoto, Rodrigo Salem, Rogério Freire (textos), Guilherme Bessa, Patrícia Belfort (fotos)

Conselho Editorial
Alexandre Linares
José Carlos Assumpção
Odair Braz Junior
Priscilla Santos

•

ADMINISTRAÇÃO
Coordenadora de Administração
Solange Reis
Coordenador de Produção
Ed Wilson Dias
Coordenador de Pessoal
Marco Sá Pelegrini
Suporte Técnico
William Domingos
Atendimento
Fabiola Barcellos
Melissa Martins
Fone: (11) 279-9355

•

Lúcia de Finis Machado
Conselheira

PUBLICIDADE
LM&X – Fone/Fax (11) 3865-4949
Rua Cardoso de Almeida, 60
cj. 162 – São Paulo/SP

•

CONRAD EDITORA DO BRASIL LTDA.
Rua Maracaí, 185 – Aclimação
CEP 01534-030 – São Paulo/SP
Fone: (11) 279-9355 – Fax: (11) 3341-7752
conrad-editora@uol.com.br

Fotolitos Open Press
Impressão Plural • Distribuição Dinap

Visite nosso site:
www.nintendoworld.com.br



A dupla dinâmica dos games está de volta! Não estamos falando do Homem-Morcego e do Garoto Prodígio, mas sim de Banjo e Kazooie. O ursão gente boa e a passarinha doidona não têm medo de nada, principalmente quando o assunto é aventura no Nintendo 64. Conheça mais sobre esses malucos na página 26.

ÍNDICE

FALE COM A NINTENDO!

VOCÊ TEM MUITOS CANAIS PARA SE COMUNICAR COM A GENTE. FIQUE ESPERTO E LIGUE PARA O LUGAR CERTO!

POWER LINE – DICAS, TRUQUES E CÓDIGOS
Novo telefone: (11) 3814-8044

BIT – ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR NINTENDO
Informações sobre lançamentos, preços, pontos de venda, endereços de assistência técnica, reclamações e opiniões sobre os produtos
Novo telefone: (11) 3814-8234
e-mail: bit@nintendo.com.br

REVISTA NINTENDO WORLD
Tel: (11) 279-9355
Cartas: Rua Maracaí, 185 – Aclimação, São Paulo/SP – CEP: 01534-030
e-mail: redacao@nintendoworld.com.br
sugestões:
classicos@nintendoworld.com.br

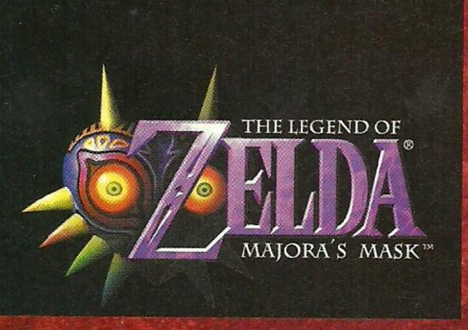
NÚMEROS ATRASADOS, ATENDIMENTO AO LEITOR E ASSINANTES
(11) 279-9355
Fax: (11) 3341-7752
e-mail: atendimento@conradeditora.com.br

WEB
Website Nintendo do Brasil:
www.nintendo.com.br
Website Nintendo World:
www.nintendoworld.com.br

Sim, é verdade! Este é o nosso critério de avaliação!

Gráficos – É o visual do game, os efeitos de luz e sombra, as cores e texturas dos cenários e a movimentação dos personagens.
Jogabilidade – É a resposta do controle aos seus comandos, os modos de visão e ângulos de câmera.
Som – São as músicas, os efeitos sonoros, as vozes e ruídos.
Diversão – É o prazer que o game proporciona para quem está jogando.
Replay – É a vontade de jogar o game novamente; se o jogo enjoa logo de cara ou é viciante.

Cada um desses quesitos tem o valor determinado pela sua importância. Nós da Nintendo World achamos que diversão e replay são os critérios mais importantes (25%), seguidos de jogabilidade e gráficos (20%). Por último, vem o som (10%). A nota final é resultado da soma dos cinco quesitos (cada um multiplicado pela sua porcentagem de importância) e dividos por dez. Certo, parceiro?

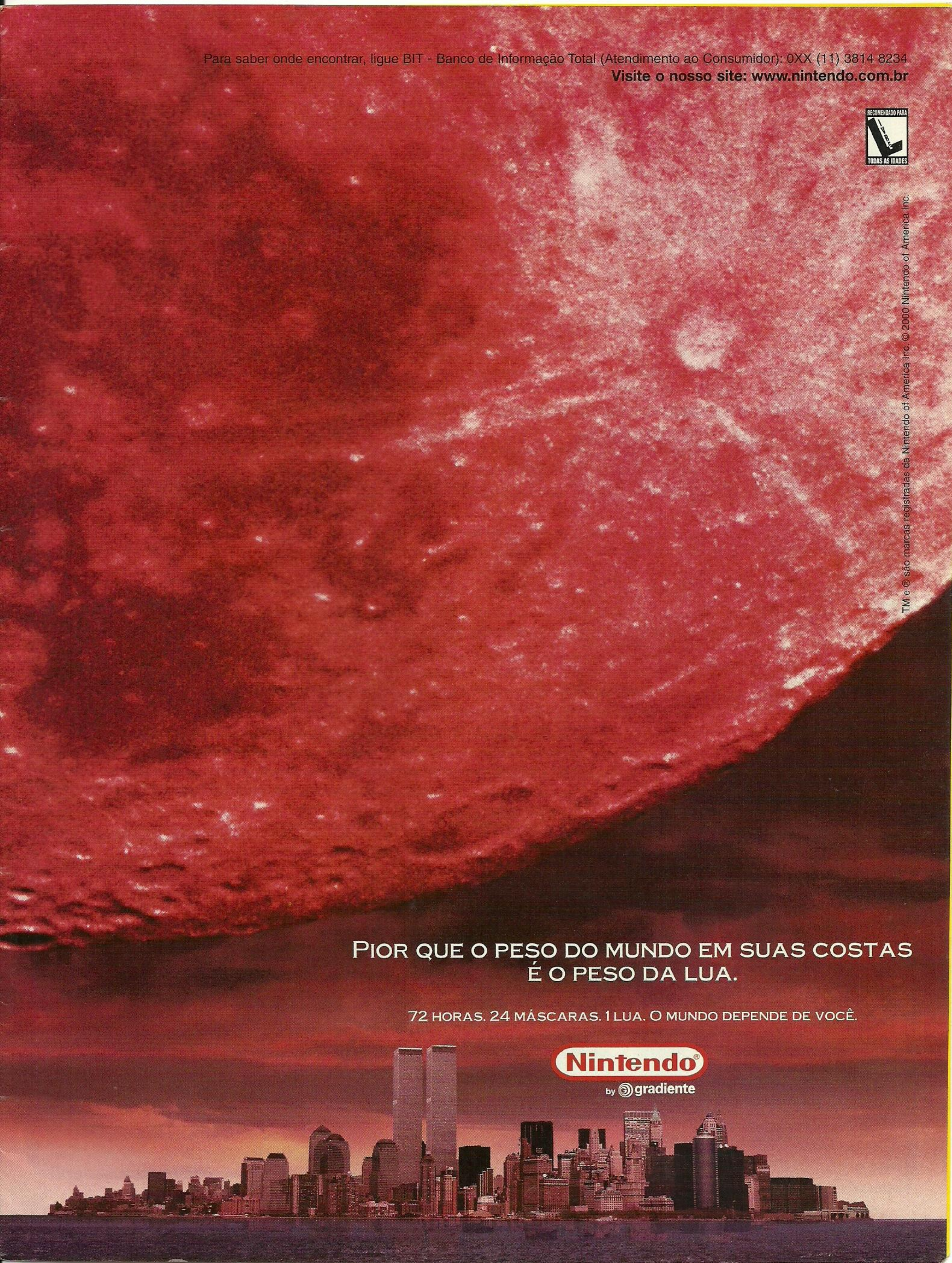

THE LEGEND OF
ZELDA
MAJORA'S MASK




08




Só Para
NINTENDO64

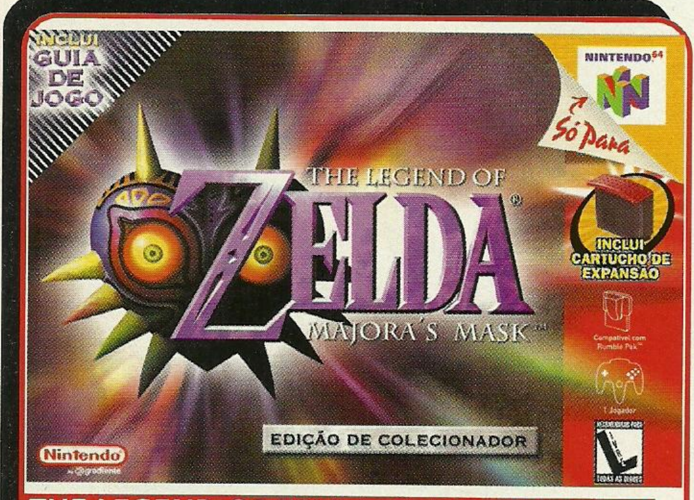


Para saber onde encontrar, ligue BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor): 0XX (11) 3814 8234
Visite o nosso site: www.nintendo.com.br
RECOMENDADO PARA
L
TODAS AS IDADES
TM e ® são marcas registradas da Nintendo of America Inc. © 2000 Nintendo of America Inc.
PIOR QUE O PESO DO MUNDO EM SUAS COSTAS
É O PESO DA LUA.
72 HORAS. 24 MÁSCARAS. 1 LUA. O MUNDO DEPENDE DE VOCÊ.
Nintendo®
by gradiente

O NATAL É D

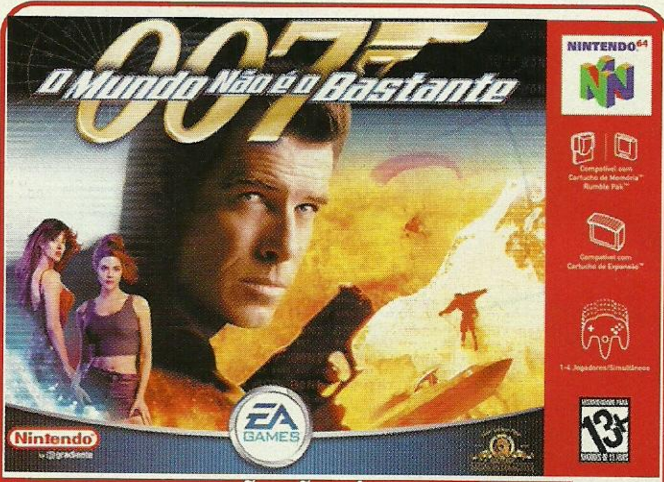
Os melhores produtos para você detonar no fim de ano

2000 passou voando e dezembro já chegou. E final de ano lembra o quê? Fim de aulas, férias, praia, festas, Natal, e, claro, presentes. E novidades da Nintendo. Para sua alegria, o último Natal do milênio promete ser o mais quente de toda a história do Nintendo 64, com lançamentos fantásticos e acessórios bacanas para seu deleite. Na praia do Game Boy Color, a diversão também está a mil, com o preço do portátil baixando para R$ 199, e diversos modelos e pacotes especiais. Confira nossas sugestões e não deixe de pedir seus produtos Nintendo favoritos ao Papai Noel – ele existe sim, a gente acredita!



THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK (NINTENDO 64)

Edição Especial: acompanha Cartucho de Expansão e Miniguia de jogo
PREÇO SUGERIDO: R$ 199,00
Embalagem padrão: sem Cartucho de Expansão nem Miniguia
PREÇO SUGERIDO: R$ 189,00



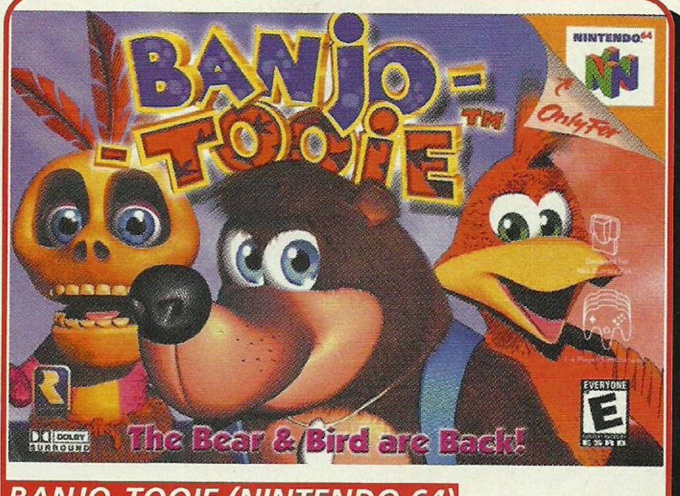
007: O AMANHÃ NÃO É O BASTANTE (NINTENDO 64)

PREÇO SUGERIDO: R$ 169,00



POKéMON VERSÃO GOLD e POKéMON VERSÃO SILVER (GAME BOY)

PREÇO SUGERIDO: R$ 99,00



BANJO-TOOIE (NINTENDO 64)

PREÇO SUGERIDO: R$ 169,00

A NINTENDO



CONTROLLER NINTENDO 64 SÉRIE MULTI SABORES

Nas cores Kiwi, Uva, Cereja, Tangerina, Jabuticaba e Anis
PREÇO SUGERIDO: R$ 99,00

GAME BOY COLOR EDIÇÃO ESPECIAL





Edição especial: acompanha cartucho Pokémon Gold ou Pokémon Silver
PREÇO SUGERIDO: R$ 299,00

GAME BOY COLOR

Disponível em quatro cores: Roxo, Roxo-transparente, Dandelion e Teal
PREÇO SUGERIDO: R$ 199,00







NINTENDO 64 SÉRIE MULTI SABORES

Disponível nas cores Uva e Jabuticaba
PREÇO SUGERIDO: R$ 489,00

QUESTIOMARIO

Enfim, o último Questiomario do milênio. Então vamos com jogo rápido, porque o ano novo está aí. Para concorrer, você sabe: é só responder às cinco perguntas sobre The Legend of Zelda: Link's Awakening DX (Game Boy Color), considerado pela crítica especializada como um dos melhores jogos já criados para o console portátil. Se você não jogou o game, também tem chance de participar. Dê uma lida em nossas mega-matérias nas edições 25 e 26 e procure pelas respostas. Está bem fácil, porque nós da Nintendo World gostamos muito de você. Mande quantas cartas quiser até o dia 30 de janeiro, mas não se esqueça de escrever por fora do envelope "Questiomario Zelda DX". O prêmio para o vencedor é um console Nintendo 64. E feliz Natal e próspero Ano Novo para todos! Até 2001! E na próxima edição, o nome do vencedor do Questiomario Perfect Dark!

QUESTIOMARIO

ZELDA DX

REVISTA NINTENDO WORLD
Caixa Postal 15.018
CEP: 01599-970
São Paulo/SP

1. *Ballad of Wind Fish, Song of Time e Manbo's Mambo: qual a única dessas músicas que não pode ser tocada na ocarina nesse game?*
2. *Qual é a cor da roupa que aumenta a defesa de Link?*
3. *Qual o nome do personagem Nintendo que aparece no game como um item de troca?*
4. *Quem ensina a música Song of Soul para Link?*
5. *Das doze fotografias tiradas pelo rato durante o game, em quantas Marin aparece junto a Link?*



NINTENDO É LÍDER DE VENDAS NOS EUA

Zelda e Pokémon arrasam a concorrência

Apesar do lançamento do Playstation 2 nos Estados Unidos, a Nintendo manteve-se firme e forte no topo de vendas de cartuchos. The Legend of Zelda: Majora's Mask, Pokémon versão Gold e versão Silver arrasaram a concorrência por duas semanas seguidas, e mantiveram os três primeiros lugares de vendas de softwares. Na semana de 22 a 28 de outubro, Zelda foi o primeiro, seguido pelos dois Pokémon. Na semana seguinte, Gold e Silver dividiram os dois primeiros lugares e Majora's Mask ficou em terceiro. Por outro lado, apenas um ou outro game da "concorrência" apareceu no Top 10. É a Nintendo mostrando quem manda no pedaço!

QUEREM TIRAR O KADABRA

Paranormal doidão processa a Nintendo

A Nintendo Co. Ltd está sendo processada pelo famoso paranormal israelense Uri Geller (foto). Tudo porque ele alega que o Pokémon Kadabra (conhecido no Japão como "Yun Gellar") foi inspirado em sua pessoa, e que ele foi retratado como "um personagem maligno, ligado às ciências ocultas". As coincidências entre Kadabra e Geller não param no nome. Na década passada, o paranormal costumava entortar colheres usando seus poderes da mente. Kadabra também tem poderes psíquicos e segura uma colher nas mãos. Uri Geller quer uma indenização de centenas de milhões de dólares e exige que a Nintendo retire Kadabra de todos os seus produtos. Tem gente que faz de tudo para aparecer...



VIDEO GAME NO ESCURINHO



Games inspirados em filmes saem aos montes

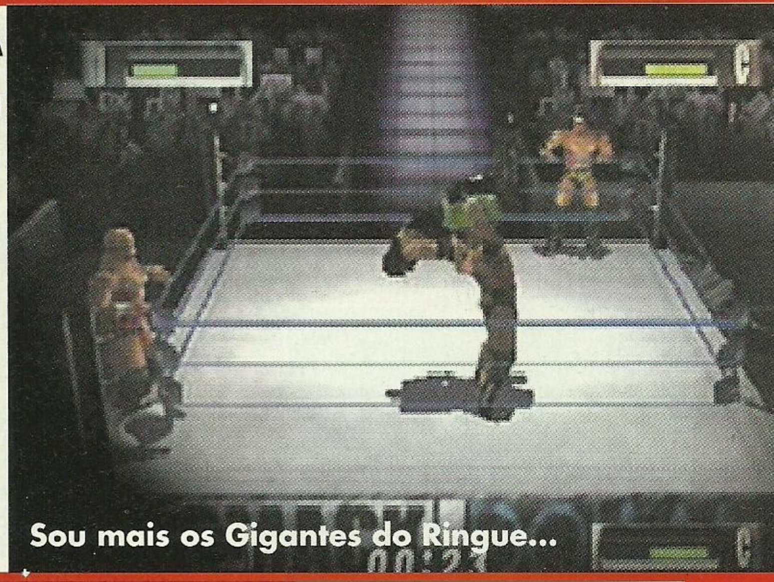
O final do ano será perfeito para quem curte video games e um bom cineminha (e quem não gosta?). Após O Mundo Não É o Bastante, baseado no último filme de 007, os consoles Nintendo ficarão abastecidos de lançamentos inspirados em filmes. Na praia do Game Boy Color, as novidades são The Grinch (imagem à direita), A Fuga das Galinhas (imagem à esquerda), Little Nicky (inspirado na comédia de Adam Sandler), A Nova Onda do Imperador (o novo desenho Disney), A Múmia, Blade, Star Wars: Episode One – Obi Wan, e Buzz Lightyear Star Command (com personagens de Toy Story). Já no N64, os destaques são Rugrats in Paris (de Os Anjinhos, que também sai para o GBC), Star Wars: Battle for Naboo e Indiana Jones & the Infernal, que devem ser lançados no final deste mês. Leia mais sobre esses dois últimos na página 22.



QUEBRADEIRA SEM CÉREBRO

Tenha piedade de nós: mais games de luta livre?

Já faz um bom tempo que não falamos nada dos games de luta livre para N64, então lá vai. WWF No Mercy, da THQ, acabou de ser lançado e traz 80 lutadores trogloditas, que podem ser transferidos para o Game Boy Color com o Transfer Pak. Já WCW Backstage Assault é da Electronic Arts e tem como destaque, além dos cenários de lutas alternativos (sempre nos bastidores dos ringues), os mais de oitocentos movimentos dos personagens e a grande variedade de elementos que podem ser usados como armas, como eletrodomésticos, computadores, cadeiras e outras coisas mais duras. Previsto para o final do ano.



Sou mais os Gigantes do Ringue...

PARA PAIS E FILHOS

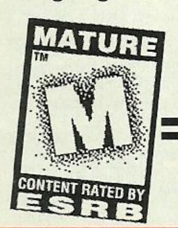
Os selos que orientam sua diversão

A Nintendo World, sempre numas de promover a moral e os bons costumes, apresenta a seus leitores, principalmente àqueles que ainda não conhecem, os selos de recomendação de idade usados nos produtos Nintendo by Gradiente. Com esses selos o consumidor pode decidir se o game é ou não condizente com seus preceitos, já que não existe realmente uma legislação criada no Brasil que estipula uma censura de idade para os games. Especialmente indicados para orientar pais e responsáveis a encontrar a diversão adequada para seus filhos, os selos usados aqui foram feitos com base nos americanos criados pela ESRB – Entertainment Software Rating Board, entidade criada especialmente para colocar ordem nisso. Confira os selos gringos e seus parentes tupiniquins.

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB =







=

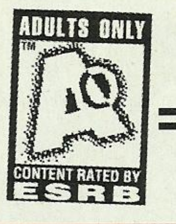




=







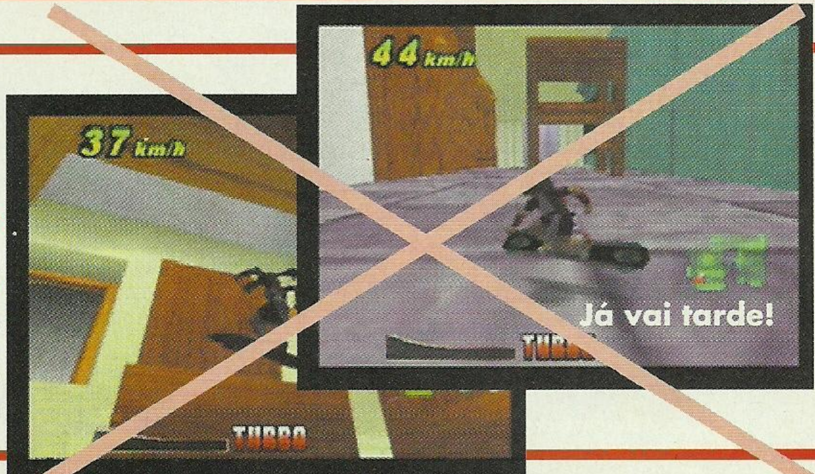
=



MAIS UM GAME CANCELADO

Mas não ficamos tristes dessa vez

Após ter sido lançado no Japão em 98 e anunciado por quase dois anos, Airboardin' USA foi, enfim, cancelado para lançamento no Ocidente. Desenvolvido por uma tal de Human Entertainment, Airboardin' USA era um game de skate voador ruim de dar dó e não fará falta nenhuma. Vá, e não volte!



Já vai tarde!

CALENDÁRIO NINTENDO 2000/2001

NINTENDO 64

dezembro/janeiro

- Aidyn Chronicles: The First Mage
- Batman Beyond
- Carnivale
- Donald Duck: Goin' Quackers
- F-1 Racing Championship
- Mega Man 64
- NBA Showtime 2000
- Polaris SnoCross
- Roswell Conspiracies: Aliens, Myths & Legends
- Star Wars: Episode I Battle for Naboo
- Super Bowling
- VR Powerboat
- WCW Backstage Assault

fevereiro/março/abril

- Conker's Bad Fur Day
- Dinosaur Planet
- Eternal Darkness
- Mario Party 3
- Paper Mario
- Pokémon Stadium Gold/Silver/Crystal Version
- SeaDoo HydroCross
- Sin and Punishment: Successor to the Earth

GAME BOY

dezembro/janeiro

- Army Men Arcade Blast
- Batman: Total Chaos
- Carmageddon TDR 2000
- Dexter's Laboratory: Dee Dee is Free
- Disney's The Lion King: Simba's Mighty Adventure
- Doug's Big Game
- Dukes of Hazzard: Racing for Home
- Ed, Edd, and Eddie
- Extreme Sports with The Berenstain Bears
- FIFA 2001
- Grand Theft Auto 2
- Hype: The Time Quest
- Inspector Gadget
- Lemmings & Oh No! More Lemmings
- Little Nicky
- Lufia: The Legend Returns
- NASCAR Heat
- Pokemon Puzzle Challenge
- Power Spike Pro Beach Volleyball
- Racin' Ratz
- Rescue Heroes: Fire Frenzy
- Robopon: Sun Version
- Rugrats in Paris - The Movie
- Star Wars Episode One: Obi-Wan
- Sydney 2000
- The Mummy
- Tom and Jerry in Mouse Attacks
- Yogi Bear: Great Balloon Blast
- Walt Disney World Magical Racing Tour

Obs.: As datas dizem respeito ao lançamento nos Estados Unidos e são fornecidas pelas empresas que desenvolvem os games, podendo ser alteradas sem prévio aviso.



JOANNA AO CUBO?

Rare registra possíveis nomes da seqüência de Perfect Dark

Se você ainda tinha dúvidas se jogaria Perfect Dark no Gamecube, pode começar a ter certeza. A Rare anunciou que está contratando profissionais para uma nova equipe chamada "Perfect Dark Counter Response Unit", que possivelmente será a responsável pela produção de um novo game para o futuro console. Além disso, foi divulgado que a Rare registrou recentemente nomes como After Dark, Perfect Dark Evolution e ainda Shot in the Dark. Seriam esses os possíveis nomes da seqüência de PD? Ainda é cedo para dizer, mas como dizia o sábio poeta, especular é preciso.

Nós já estamos com saudades, Jô

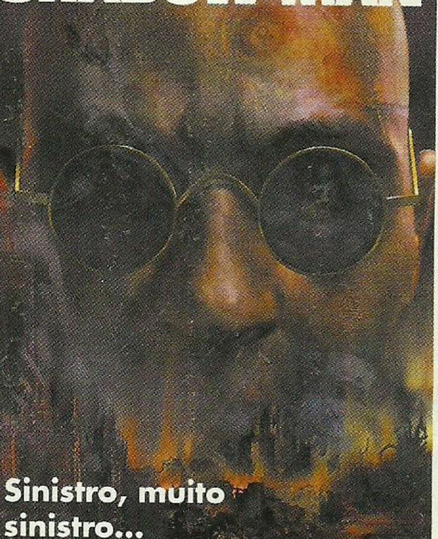
INFOGRAMES E HUDSON SOFT FAZEM PARCERIA

Nova empresa vai criar games para o Cube

A Hudson Soft (de Bomberman) e a Infogrames (de Duke Nukem) estão juntando suas forças para formar uma nova empresa, que se chamará, adivinhem... Infogrames Hudson. Essa nova companhia produzirá games para todos os consoles de nova geração, inclusive, é claro, o nosso amado Nintendo Gamecube. Pela qualidade dos produtos das duas companhias, dá para esperar coisa muito boa por aí. Imagine se outras empresas resolverem fazer parcerias? Rare e Square, por exemplo... Não custa nada sonhar, né?

SHADOW MAN NO CINEMA

Mais um herói nas telonas em 2001



Sinistro, muito sinistro...

Shadow Man é um personagem meio macabro, que tem o poder de transitar entre o mundo dos vivos e dos mortos e tem as costelas saindo para fora do peito. Mas, antes de tudo, ele é um herói dos quadrinhos que ficou famoso ao ganhar um game arrasador para o Nintendo 64. Suas aventuras são cheias de vodu, bruxaria e magia negra, e tudo isso agora deve ir para o cinema. O roteiro de Shadowman – O Filme está em fase final de elaboração e o rapper/roqueiro Ice T está envolvido na produção e deverá fazer o papel de Michael LeRoy/Shadowman. Se tudo der certo, deve começar a ser rodado no meio do ano que vem.

SIN & PUNISHMENT SAI NO JAPÃO

Game não tem previsão de lançamento por aqui



Enquanto um peca, o outro é punido

Sin & Punishment, o game de tiroteio revelado pela Nintendo na SpaceWorld, acabou de ser lançado no Japão e causou bastante falatório e está sendo aclamado por toda a crítica especializada. Tudo porque S&P é um game cheio de temas adultos, muito violento e extremamente viciante. Desenvolvido pela Treasure e lançado somente no Japão, o objetivo é demolir, destruir e derrubar tudo o que surgir na tela, bem no estilo da série Contra. Um único problema: a Nintendo ainda não confirmou se lançará o jogo no mercado ocidental, e se isso acontecer, não será antes de março. Mas tudo bem, a gente espera.

FESTA NA FLORESTA

Nintendo brasileira lança Zelda com celebração



Link e Skull Kid

Para promover o lançamento de Zelda: Majora's Mask aqui no Brasil, a Nintendo by Gradiente fez uma mega-festa numa casa noturna de São Paulo. O evento aconteceu no feriado de 15 de novembro e reuniu a equipe da Nintendo brasileira, membros da imprensa especializada (nós estávamos lá, claro!) e artistas representando os personagens do game (Zelda, Link, Skull Kid e Epona). Confira ao lado os melhores eventos desse momento hyruliano sem precedentes.



Essa teve sorte



Que bela balada





THE BEST

OS GAMES MAIS JOGADOS NA REDAÇÃO EM NOVEMBRO DE 2000

- THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK/N64
- BANJO-TOOIE/N64
- 007: O MUNDO NÃO É O BASTANTE/N64
- DONKEY KONG COUNTRY/GAME BOY COLOR
- MICKEY SPEEDWAY USA/N64
- POKéMON GOLD/SILVER/GAME BOY
- CORRIDA MALUCA/GAME BOY COLOR
- LOONEY TUNES COLLECTOR: ALERT!/GAME BOY COLOR
- MARIO TENNIS/N64
- HEY YOU, PIKACHU!/N64

powerline

OS JOGOS MAIS PEDIDOS POR VOCÊ EM OUTUBRO DE 2000

- POKéMON GOLD & SILVER/GAME BOY
- THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME/N64
- GOLDENEYE 007/N64
- ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3/SUPER NES
- POKéMON/GAME BOY
- THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING DX/GAME BOY
- PERFECT DARK/N64
- THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST/SUPER NES
- MORTAL KOMBAT 2/SUPER NES
- SUPER MARIO WORLD/SUPER NES

os procurados

OS DEZ LANÇAMENTOS MAIS ESPERADOS PELOS LEITORES E PELA REDAÇÃO DA NW

- NINTENDO GAMECUBE
- ZELDA/GAMECUBE
- METROID/GAMECUBE
- CONKER'S BAD FUR DAY/N64
- POKéMON/GAMECUBE
- MARIO 128/GAMECUBE
- PERFECT DARK/GAMECUBE
- ETERNAL DARKNESS/N64
- GAME BOY ADVANCE
- DINOSAUR PLANET/N64

fórum

QUAL FOI O MELHOR GAME DE N64 LANÇADO EM 2000?

Envie sua opinião por carta, fax ou e-mail (pergunta@nintendoworld.com.br). O resultado da pesquisa será publicado numa edição futura.

Tudo o que rola de Nintendo na rede

Saiba antes o que sairá na próxima Nintendo World: visite www.nintendoworld.com.br.



A DUPLA DINÂMICA NO SEU MICRO

Após caprichar nos papéis de parede de Donkey Kong, a Rare – sempre ela pôs à disposição diversos novos arquivos para você embelezar seu computador, todos baseados na sensação do momento, Banjo-Tooie. Além de belíssimos wallpapers, você pode baixar ainda as músicas do jogo em MP3 e alguns vídeos bacaninhas. Entre em http://www.rareware.com/recent/games/tooie/dloads/ e faça sua coleta.



BATA UM PAPO COM OS POWERLINES

Nintendo CHAT

Que tal conversar com quem realmente entende de Nintendo? O site da Nintendo by Gradiente está organizando chats (bate-papos) com a equipe de especialistas que faz o atendimento e fornece dicas por telefone, mais conhecidos como Powerlines. Visite sempre o site da Nintendo (http://www.nintendo.com.br) para saber as datas certas desses eventos.



MICKEY RÁPIDO E RASTEIRO

Mickey Speedway USA pode não ser o game mais original da face da Terra, mas o site criado para o jogo é um dos melhores já criados pela Nintendo. http://www.mickeysspeedwayusa.com/ tem mini-games, downloads, papéis de parede, animações e mais um monte de opções bacanas para quem tem conexão rápida.



FALAÍ, PIKACHUUUUUUU!!

Finalmente Pikachu teve seu valor reconhecido no espaço internauta da Nintendo. Quem entrar em http://www.pikachu.com vai navegar no site especial do novíssimo game Hey You, Pikachu!. O site explica direitinho o funcionamento do game e do tal "sistema de reconhecimento de voz". Além disso, tem papéis de parede e proteções de tela, tudo decorado com o rato elétrico mais famoso do planeta Terra. Lembre-se que é preciso ter o Quicktime e o Shockwave Flash para visualizar o site por completo. Pika piii!

VOCÊ MANDA

O QUE UM CONSOLE DE PRÓXIMA GERAÇÃO DEVE TER?

Preço baixo	59%
Bons jogos com personagens clássicos	31%
Acesso à Internet	7%
Capacidade para rodar qualquer tipo de DVD	3%

Fonte: Pool do site www.heroi.com.br



DEZEMBRO chegou, mais um ano se passou, e você continua lotando nossa caixa postal com suas indagações, críticas e declarações de amor. Continue escrevendo, porque este espaço é só seu.

Carta do Mês

Vou ser direto porque não gosto de rodeios. Numa das edições passadas vocês pediram para ser "espinafrados". Não posso perder essa oportunidade. Tenho algumas sugestões e até ameaças pra vocês. Lá vão elas:

1) Quero saber por que vocês têm esse preconceito contra os "caras do sul". Sim, porque só pode ser preconceito essa coisa de vocês não publicarem quase nada escrito ou desenhado pelo meu povo.

2) Olha, eu sou um leitor fiel da Nintendo World, mas se vocês não aumentarem o número de páginas, a coisa vai ficar preta. Eu compro a revista e em menos de dois dias acabo de ler. Se o número de páginas não aumentar, eu paro (com muito sacrifício) de comprar a NW. E não é só isso, eu organizo um "motim". Fiquem sabendo que conheço a metade dos leitores dessa revista e quase todos me devem "favores". Então é melhor aumentar o número de páginas, senão os únicos que vão ler a revista são vocês mesmos (se é que lêem).

Chega de espinafrações. Quero saber quem é o CADI (Cara Arejado Das Idéias) que inventou essa da revista duas-capas. Pô, o cara é mesmo mirabolante, porque ao mesmo tempo que agradou a nós, amantes de Zelda, agradou também os arrrgg... Pokémon. Outro lance que eu quero ressaltar é o jubártico (sic) repertório de palavras diferentes, tais como "espinafrar". Isso é bom, porque descontrai o leitor enquanto lê, e isso, meus caros, só pode ser encontrado na NW. Por isso gosto tanto dessa revista, é diferente das outras.

Queria também comunicar que a pessoa que eu mais odeio no mundo inteiro é o Odair Braz Junior. Sabem por quê? Porque ele é o brasileiro mais sortudo do planeta! Só ele pôde pôr as mãos no... ai, ai... Gamecube! Agora, cá entre nós, eu acho que o cara nunca mais vai lavar as mãos...(se fosse eu, não lavaria).

Bueno (como diríamos nós, os gaúchos), vô indo porque não gosto de churumelas. Daqui a uns tempos eu mando mais asneiras para descontrair o exaustivo trabalho de jogar video game. Té.

Marcelo Durgante
Alegrete/RS

Quem foi que disse pra você que a gente não gosta do sul, Marcelo? A gente não gosta do Carlão (o editor de arte), que é do sul, mas aí é bem diferente de não gostar da linda terra na qual você vive. O lance é que a gauchada escreve pouco para cá. Já que você conhece "metade dos leitores da revista", peça pra esses sete caras largarem de preguiça e se fazerem ouvir através das cartas.

Que legal que você gostou da idéia das duas capas! Quem sabe um dia não fazemos uma edição com sete capas? Quanto ao número de páginas, também gostaríamos de fazer edições com sete mil páginas, mas por enquanto não dá. Faça o seguinte: deguste a NW como se fosse um bom vinho. Aos poucos, para prolongar o prazer. E tem mais: o Odair pode ter visto o Gamecube na Spaceworld, mas não tocou no menino e nem jogou nenhum game. É na E3 2001 que o novo console será "liberado para teste" pela primeira vez. E adivinhe quem estará em L.A. pra conferir essa balada de perto? Hahahahaha!

REPUGNÂNCIA

O nome do novo console Nintendo é de tal modo repugnante que me nego a repeti-lo. Prefiro dizer "aquele que outrora chamou-se Dolphin". O design do console é horrível, antiestético, nega e retrocede a modernidade e futurismo que o design do N64 ostentava. E os gráficos... Incrível notar como leitores e redatores da Nintendo World se maravilharam com tais gráficos. Será que ninguém aí já jogou um Dreamcast? As diferenças são praticamente nulas! O que faria alguém abandonar seu Dream e comprar um NGC? "Os jogos", vocês dirão. Claro, vamos jogar um jogo no qual o personagem símbolo Mario emagreceu e tornou-se cabeçudo, enquanto Luigi engordou. Apenas isso, mais nenhuma inovação no design dos personagens, enquanto Sonic torna-se mais adulto a cada jogo. Além disso, já chegou a hora da Nintendo perceber que nem só de personagens Nintendo vive um video game. É isso que faz com que não haja variedade de títulos para um console, nem ao menos inovação.

Muad'Dib
Via e-mail

Seguinte Muad'Dib: sempre existirá esse tipo de discussão sobre qual console tem os melhores jogos. Sempre existirá o fã de um console e o fã de outro console. Será que é preciso dizer de qual console nós somos fãs? Parece que você também é um fã de Nintendo, já que lê a NW... e sinceramente, a gente não tem mais paciência para falar sobre isso. Então, pela última vez: os novos consoles serão bastante equilibrados tecnicamente e muitas companhias farão versões para todos os sistemas. O que vai fazer a diferença serão os jogos exclusivos. E ninguém que realmente goste do entretenimento chamado video game pode falar que um jogo é ruim ou bom só por causa da aparência de seus persongens. Existem dois fatores muito importantes chamados "diversão" e "jogabilidade". E nesse território, meu amigo, a Nintendo é imbatível! Quanto ao nome e aparência do Gamecube, a gente adorou! O visual retrô dele é bacana demais e a portabilidade nem se fala! Mas gosto é que nem rosto. Cada um tem o seu...

LEITOR PIPOQUEIRO

Eu gostaria de dar uns parabéns para vocês e para essa magnífica revista que vocês fazem. Sou um nintendista fiel e não troco meus video games Nintendo por nada. Por que vocês não colocam uma minimáquina de fazer pipoca como equipamento num dos consoles futuramente? Vocês podem achar engraçado, mas não é uma má idéia. Quando nós jogamos, temos sede por emoção e aventura, e temos fome por pipoca. Pensem na idéia. Qual é o critério que vocês usam para ver qual é o melhor desenho? Vocês vêem se ele é o melhor pintado? Se é o melhor desenhado? Se é o que tem maior humor e lógica? Um leitor pode participar quantas vezes quiser? Qual é o prêmio?

Álvaro Martins Rotunno
Curitiba/PR

Sei... você não quer também um frigobar para fazer cubos de gelo pro seu refrigerante? Os critérios de escolha dos melhores desenhos são exatamente os que você enumerou e mais o nosso humor no dia. Você pode participar quantas vezes quiser, mas nós temos como tradição premiar só uma vez cada artista. O prêmio é sempre um cartucho de N64 bem bacana.

SIMPLESMENTE, UM LUXO

E aí, galera da Nintendo World! Gostaria de agradecê-los pelo ótimo trabalho que estão fazendo por nós, leitores. A edição 26 é uma das melhores de todos os tempos, na minha opinião. Além da genial idéia de ter duas capas diferentes para nós podermos escolher, as matérias estão maravilhosas, além do design da revista e até o capricho das capas, que estão deslumbrantes. É isso aí, obrigado por nos darem alegria e felicidade passando tudo o que rola no mundo Nintendo.

Glauco Costa
Via e-mail

Mais um cliente satisfeito. Volte sempre!

CADÊ O SUPER NES?

Olá, redação da NW! Eu estou achando que a revista está ótima, mas tem um grande defeito: VOCÊS NÃO ESTÃO FALANDO MAIS DO SUPER NINTENDO! Pôxa, nas primeiras edições tava ótimo, mas agora quase não tem nada do console! Tudo bem, os detonados do Mega Man X e do Chrono Trigger estavam ótimos, mas e os outros jogos? Vocês bem poderiam fazer um detonado do Super Mario RPG ou Donkey Kong, né? Se vocês publicarem mais dicas de jogos do Super Nintendo, eu (e mais alguns milhares de

nintendomaníacos) agradeço.
Walter Bach
Curitiba/PR

Mas isso é normal, Beethoven – quer dizer, Bach. Claro que o Super Nintendo é um console adorado por multidões. A gente mesmo nunca despluga o nosso da televisão da redação. Mas infelizmente não são mais desenvolvidos jogos para ele, e você há de convir que a maior parte da revista deve ser dedicada àquilo que é mais novo. Mas pode ficar tranqüilo que nunca vai faltar espaço pro querido Super NES aqui na NW.

WEBMASTERS

Olá, pessoal da Nintendo world, a melhor revista do país! Bom, vou começar esse e-mail com uma reclamação. Achei um absurdo o que vocês disseram, que vocês só publicam os e-mails que contêm gifs animados, animação em flash em outras coisas. Que é isso? Discriminação? Fazendo isso vocês estão menosprezando leitores! Meu e-mail não tem essas frescuras, mas tem conteúdo! E isso é o que importa!
Luiz Fernando Bagatin
Via e-mail

Estive lendo o N-Mail e achei superinfeliz o comentário de vocês ao dizerem que se a pessoa mandar e-mail "precisa ter um link para um site pessoal do leitor" e ainda por cima uma "animação em flash". Achei uma baita discriminação e um certo preconceito, pois não é todo mundo que sabe montar um site e ainda por cima fazer coisas no Flash... o leitor que vê uma declaração como essa já imagina muitas coisas desagradáveis sobre esses comentários e o tipo de pessoa que fala isso.
Emerson C. do Amaral
Via e-mail

O Luiz Fernando e o Emerson são apenas alguns dos leitores que caíram nessa nossa conversinha furada. Vocês acreditaram mesmo que a gente pudesse ser tão chato assim? Isso magoa, viu! Não se pode nem fazer uma brincadeira... Pessoal, vamos esclarecer: nós aceitamos qualquer tipo de e-mail (menos aqueles com vírus, falou?).

ODEIO ZELDA

Vocês poderiam aumentar o espaço da seção Super Classics, fazer dois detonados de Super NES por revista, aumentar o espaço para as cartas, pôr mais dicas de Super NES, deixar as dicas em ordem alfabética, colocar uma capa melhor – porque todas as minhas primeiras edições estão com as capas caindo – fazer um livrinho com a história de alguns títulos, dicas, detonados, acessórios dos consoles. Tudo que tem na Nintendo World é útil, mas a seção Super Classics não era apenas para jogos do Super NES? O que aquela porcaria de Zelda: Link's Awakening tava fazendo lá? (não me levem a mal, mas eu DETESTO os jogos Zelda. O detonado estava ótimo, mesmo eu não gostando desse jogo).
Leandro Yamamura
Via e-mail

Sim senhor! Pois não, senhor! Sugestões anotadas. À medida do possível, estaremos atendendo vossos desejos. Porém, lembre-se que o nome da seção é "Super Classics" e não "Super NES Classics". Abraço!

Como pode alguém não gostar de Zelda?

SINISTROS

Olá, pessoal da NW, tudo beleza? Eu tô achando que vocês estão muito bons e realmente são os sinistros da parada! Sacanagem não, se vocês continuarem assim até meus netos lerão edições suas! Tá muito boa mesmo a revista!
Na NW 26 tinha um anúncio escrito: "Prepare-se, vem aí o maior sucesso dos quadrinhos japoneses". Por acaso estariam falando de Dragon Ball? Se for, minha nossa, a Nintendo realmente percebeu que tava na hora de mudar! Meus parabéns, porque o que vocês fazem não é uma revista, é uma enciclopédia!
Renato S. Milhazes
Via e-mail

"Enciclopédia dos Games". Taí! Gostamos! Tem um som legal! Valeu mesmo, Renato! Só que na sua empolgação pelo Dragon Ball, você não percebeu que o anúncio era do mangá da Conrad, que por sinal já está nas bancas. Corra antes que acabe!

Envie seu desenho para: Rua Maracaí, 185 CEP: 01534-030 – São Paulo. Não se esqueça de escrever por fora do envelope HOT PAINT. Escreva também seu nome completo e endereço atrás do desenho.



PREVIEW

POKéMON STADIUM GS CRYSTAL VERSION N64

Game traz todas as 251 criaturas

A boataria dos últimos meses se confirmou numa das maiores novidades do mundo Pokémon. A seqüência de Pokémon Stadium foi lançada no Japão este mês e daqui a algum tempo desembarca por aqui. Pra quem ainda não conhece (porque se perdeu na selva amazônica), esse é o game de Nintendo 64 que simula as batalhas da liga Pokémon, como no desenho animado. Pokémon Gold Silver Crystal Version reúne todas as criaturas que saltaram do Game Boy Color direto para o Nintendo 64.
Com isso você vai travar aquelas batalhas que sempre sonhou. Mas o importante é dizer que todas as 251 criaturas estão no game e isso é o suficiente para deixar qualquer pokéfã roendo as unhas de ansiedade.
Entre as inovações de cair o queixo, finalmente o jogador poderá batalhar com quatro jogadores ao mesmo tempo num novíssimo modo Multiplayer. Além disso, o novo Pokémon Stadium é compatível com todos os outros jogos do Game Boy, incluindo os games antigos (amarelo, azul e vermelho) e as novas versões Gold, Silver e Crystal. Isso quer dizer que, além de armazenar itens e usar os bichos do Game Boy no N64, dá para jogar os games do portátil no 64 bit. Claro que com a ajuda do Transfer Pak.


Tudo é bem explicadinho



Mini-games não faltam



Marill não é de dar moleza

Diversão monstruosa

O visual de Pokémon GS foi melhorado e ganhou um aspecto muito mais bonito, com muitos efeitos de luz e movimento. A parte sonora também melhorou, as músicas estão mais bonitas e a Nintendo usou uma técnica especial de compressão para armazenar todas as vozes dos monstrinhos.
A jogabilidade é basicamente a mesma do primeiro jogo. Na arena o jogador (que faz o papel do treinador) tem que dar os comandos de ataque e defesa de seus monstros. Perde aquele que tiver todos os seus Pokémon derrotados. Cada criatura tem aproximadamente quatro ataques diferentes e todos têm suas fraquezas. O poder de cada criatura é medido por seu elemento. Por exemplo, um Pokémon Planta é fraco contra um de Fogo, que por sua vez tem ataques mais poderosos contra Gelo, etc. Não se esqueça que é recomendável ter algum cartucho do GB, porque usando Transfer Pak você pode passar os monstros do seu cartucho preferido para o Nintendo 64. Lembre-se de que os que foram treinados no portátil são mais fortes do que os alugados (rental) no Pokémon Stadium. O jogo traz ainda novos modos e minigames, como a corrida do Donphan.
Pokémon Stadium GS Crystal Version é uma versão luxuosa do primeiro Pokémon Stadium, ou seja, diversão certa para quem curte ou não os bichos. Mas não precisa dizer muito, apenas que esse será um game monstruoso. Mesmo!

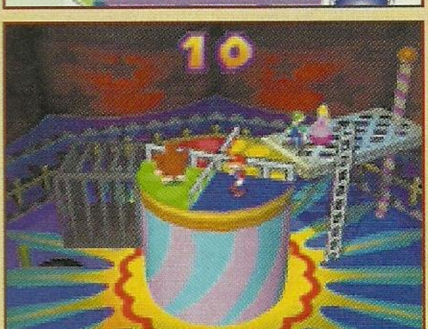
Plataforma:	Nintendo 64
Publisher:	Nintendo
Desenvolvimento:	Nintendo
Gênero:	simulação
Nº de jogadores:	4
Lançamento:	março 2001

MARIO PARTY 3

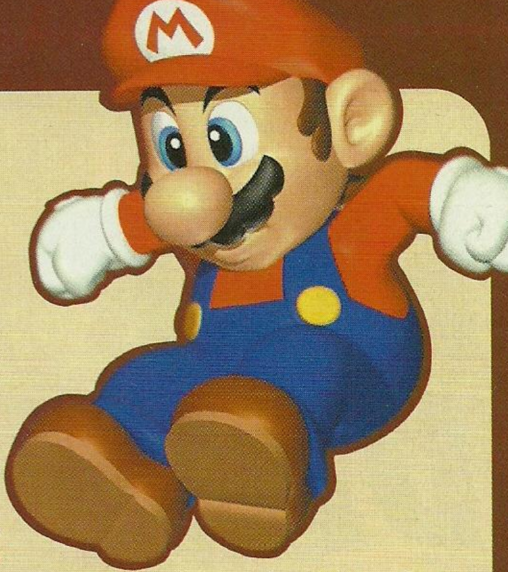
Você está convidado para mais uma festa de Mario e sua turma!

N64





Mario Party é um game que deu certo. Quando a Hudson criou um jogo de tabuleiro usando o Nintendo 64, ninguém imaginava o que daria. Com seu estilo simples, jogabilidade fácil e um modo Multiplayer viciante, a turma do bigodudo se deu bem.
E a nova versão foi preparada com capricho para ser a melhor de todas. Mario Party 3 não é apenas uma seqüência, e sim um jogo totalmente novo. Pra começar, são dez tabuleiros diferentes com setenta novos minigames, muito mais diversão do que nos jogos anteriores.
Tudo isso sem contar com os novos modos de jogo e personagens, como Waluigi, que saltou do Mario Tennis direto para o tabuleiro. Entre as novidades, o jogador pode, agora, receber a ajuda de um amigo para enfrentar inimigos que aparecem no mapa. A parte gráfica foi toda melhorada para garantir um visual diferente e impressionante.



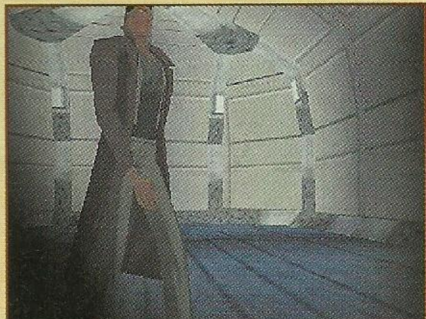
A receita todo mundo conhece: junte quatro amigos e um cartucho Mario Party para passar a tarde inteira divertindo-se a valer. E isso vale para pessoas de todas as idades.

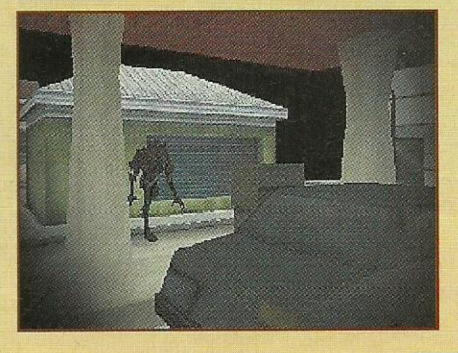
Plataforma:	Nintendo 64
Publisher:	Nintendo
Desenvolvimento:	Hudson Soft
Gênero:	ação/ Puzzle
Nº de jogadores:	4
Lançamento:	2001

ROSWELL CONSPIRACIES: ALIENS, MYTHS & LEGENDS

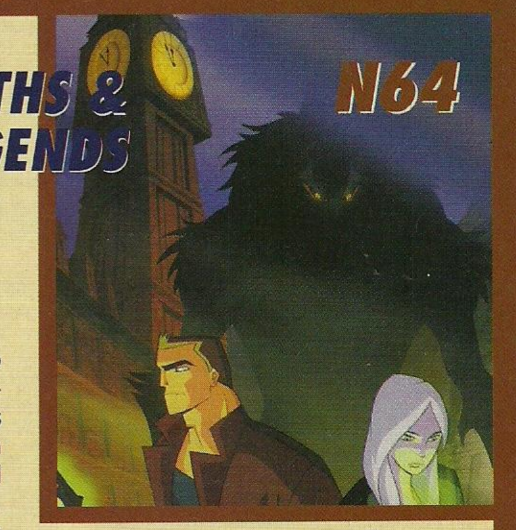
N64

Desvende os mais bizarros mistérios do outro mundo

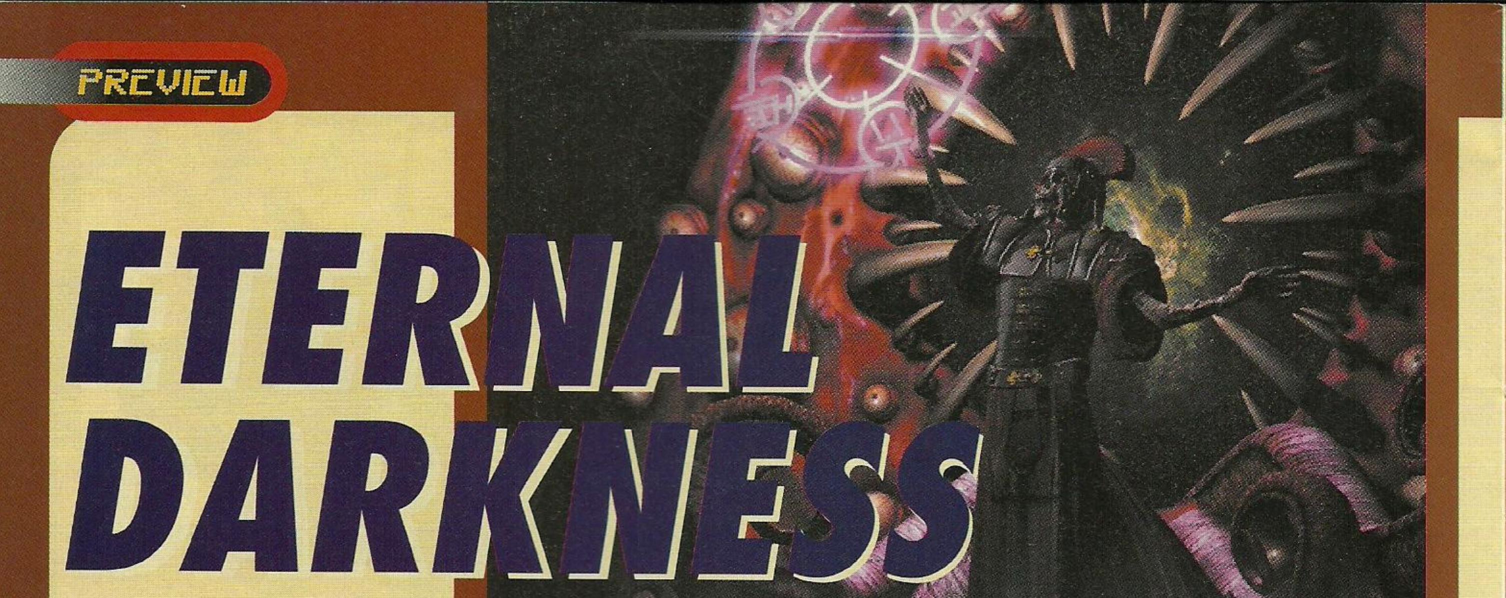




Aproveitando a boa repercussão do desenho animado Roswell Conspiracies, baseado nos acontecimentos que deram origem às teorias sobre a existência de extraterrestres, a Red Storm desenvolveu esse novo game.
O enredo é semelhante ao do filme Homens de Preto. Você controla o detetive Nick Logan e Sh'Lainn Blaze, uma alien com forma humana, ambos com a missão de investigar acontecimentos envolvendo visitantes de outros planetas para uma agência secreta chamada The Global Alliance.
Você tem de perseguir alienígenas criminosos, com trabucos de última geração. E para dificultar as coisas existem Puzzles para serem resolvidos nas quarenta fases separadas por seis mundos. Cada uma das missões deve ser completada no mais absoluto sigilo, sem que nenhum humano seja envolvido. Se vira aí contra os aliens!



Plataforma:	Nintendo 64
Publisher:	Red Storm Ent.
Desenvolvimento:	Climax
Gênero:	ação
Nº de jogadores:	1
Lançamento:	dezembro

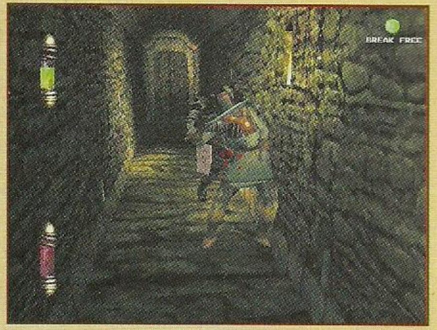


ETERNAL DARKNESS

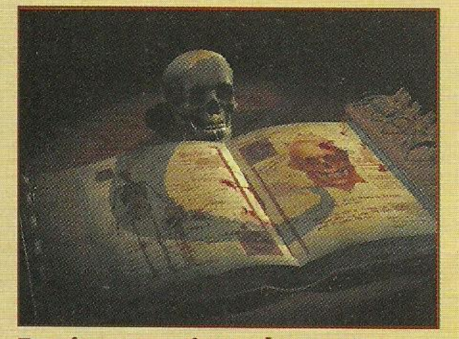
N64

1O game que veio para destronar Resident Evil


Cenários mais do que sombrios



Buuuu! Adivinha quem é?


Escrito com tinta de sangue

Tudo aconteceu na E3 do ano passado, quando a empresa canadense Silicon Knights anunciava seu mais ambicioso projeto: Eternal Darkness, exclusivo para N64.

Eternal Darkness é inovador por vários motivos. Um deles é reunir quase todos os efeitos visuais que o Nintendo 64 pode realizar para criar o clima gótico do jogo. Os programadores estudaram uma forma de explorar ao máximo a capacidade do console. Os cenários são escuros e grotescos, as texturas são muito detalhadas, há vários efeitos de luz e cenas cinematográficas. Para tanto, aparentemente o cartucho de expansão será obrigatório, porque a capacidade deverá ser de 256 ou 512 megabits. Isso vai garantir a qualidade do som, Dolby Surround Sound, recheado de seqüências faladas.

História sinistra

Muito tempo antes da humanidade, a Terra era dominada por outras espécies. A antiga raça do planeta entrou em transe graças às mudanças climáticas, aguardando um momento para retornar à vida.

A raça humana subestimou todo o perigo que estava a sua volta. A sede de poder de algumas sociedades secretas fez com que os antigos despertassem para o novo milênio através de sacrifícios profanos. Dos poucos grupos que restaram, pequenas histórias são contadas. Quem sabe demais é caçado e assassinado em nome de um segredo. E através da visão limitada da raça humana, uma guerra incompreensível tem início.

Eternal é um game com um conteúdo sério, onde tudo é bem realista, inclusive o sangue. No controle, o jogador terá treze personagens disponíveis, todos lutando para salvar a Terra.

O estilo de jogo é parecido com o game Resident Evil, com jogabilidade em terceira pessoa. Você tem liberdade total para se movimentar através dos ambientes e o modo para enfrentar os inimigos ainda não está definido, mas o lutador terá à disposição espadas, magia e armas de fogo.

Outra grande contribuição para garantir o suspense é o Sanity Meter. Conforme o jogador progride, vai se deparando com coisas inacreditáveis. O medidor calcula a sanidade: se ela chegar a níveis muito baixos, o personagem/jogador começa a não discernir entre fantasia e realidade, e coisas estranhas acontecem.

A Nintendo está apostando suas fichas na produção da Silicon Knights, que é a empresa responsável por jogos como Blood Omen: The Legacy of Kain. O game não vai decepcionar nem o mais "morto" dos mortais.

Plataforma:	Nintendo 64
Publisher:	Silicon Knights
Desenvolvimento:	Silicon Knights
Gênero:	aventura
Nº de jogadores:	1
Lançamento:	2001



POKéMON CRYSTAL GBC

Troque Pokémon no celular



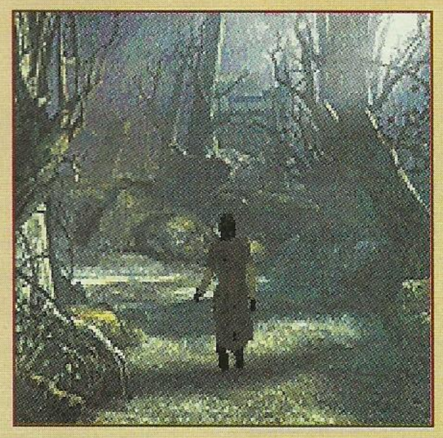
A Nintendo Space World deste ano foi cheia de surpresas, e entre todas as novidades estava Pokémon Crystal, a nova versão turbinada do game das criaturas.

O jogo em si é o mesmo das versões anteriores, mas com algumas inovações bem bacanas. A mais interessante é a troca de Pokémon via Internet. Com o cabo Mobile System GB, o jogador poderá, através do celular, trocar suas criaturas com outro pela rede mundial. A Nintendo ainda deve disponibilizar para Download Pokémon raros como Mew ou Celebii. O único problema do novo sistema é que ele foi desenvolvido para o Japão. Mas adaptações devem rolar em vários países.

Aqui você pode escolher entre um treinador e uma novíssima treinadora. Ela se veste como uma pesquisadora, com uma mochila nas costas e um aparelho pendurado no pescoço.

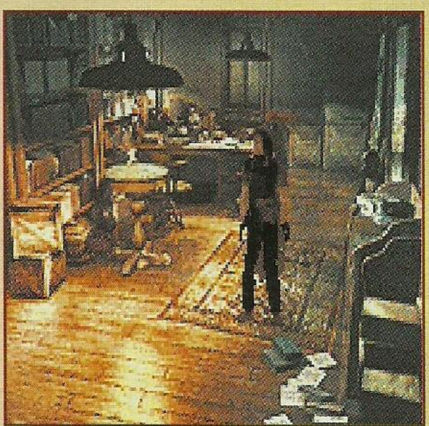
Quanto à parte gráfica, não mudou muito, apenas foram acrescentadas novas animações para os monstros na hora da batalha. Ainda não há data definida para o lançamento desse game no Brasil.

Plataforma:	Game Boy Color
Publisher:	Nintendo
Desenvolvimento:	Game Freak
Gênero:	RPG
Nº de jogadores:	1
Lançamento:	não definido



ALONE IN THE DARK GBC

Clássico do terror ganha versão para Game Boy Color em 2001



Chegou de surpresa e abalou! Essa é a expressão certa para definir um dos maiores clássicos de horror que vai estourar no Game Boy Color. Essa versão de Alone in the Dark promete proporcionar uma experiência única aos "portátil-maníacos".

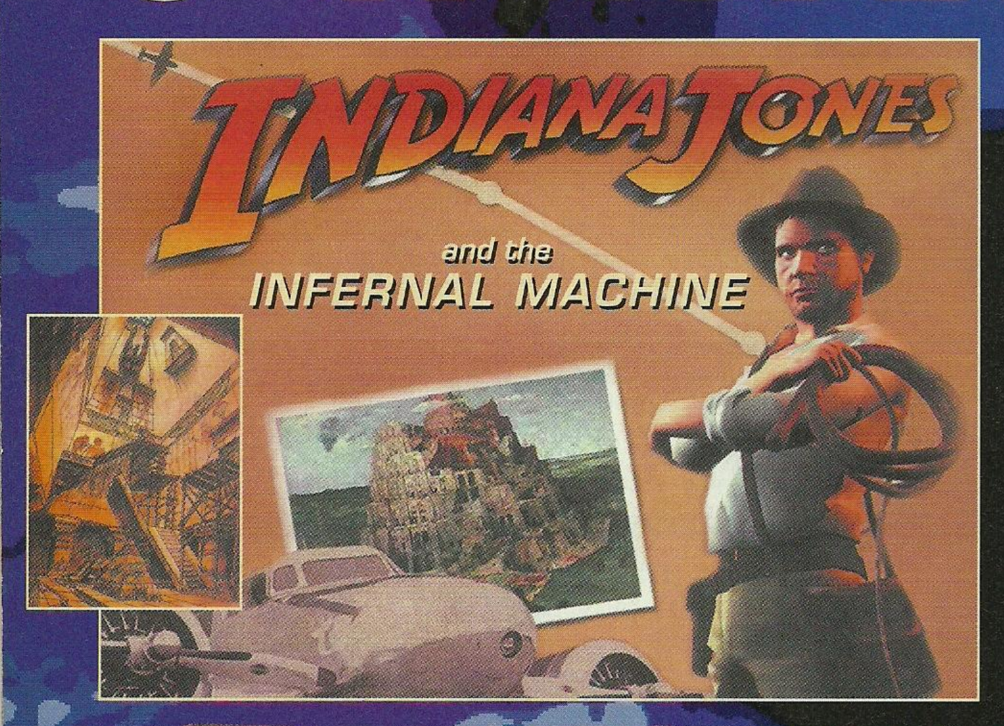
Inspirado nas histórias de H.P. Lovecraft, o jogador entra na pele do detetive Edward Carnby que investiga a morte do amigo Charles Fiske. O corpo dele foi encontrado numa ilha próxima à costa Maine, chamada Shadow Island. Seguindo as pistas, o jogador terá que explorar um cenário macabro para descobrir o que aconteceu.

Os gráficos são ótimos. Basta dar uma boa olhada nas fotos para descobrir do que estamos falando. Só os cenários têm mais de 2.000 cores, com detalhes impressionantes. O visual foi baseado no sucesso dos games de computador e consoles domésticos, miniaturizado para o 8 bit. Podia ter saído no Halloween, mas para quem é fã de coisas macabras, já está muito bom.



Plataforma:	Nintendo 64
Publisher:	Silicon Knights
Desenvolvimento:	Silicon Knights
Gênero:	aventura
Nº de jogadores:	1
Lançamento:	2001

A LUCAS ARTS INV O NINTENDO



Indiana Jones e Star Wars – Battle for Naboo são dois games que já nascem com cara de clássico para o Nintendo 64. E mesmo se a NW não tivesse dado uma jogadinha nos dois cartuchos, daria pra arriscar um palpite desse tipo só porque ambos os games são da LucasArts.

Você pode pensar que dizemos isso apenas porque somos a revista oficial, mas seja sincero com você mesmo e nos diga: qual game da LucasArts é ruim. Encontrou algum? Então. Comecemos pelo nosso amigo Indy.

A história de Indiana Jones and the Infernal Machine começa em 1947, quando Indy, seguindo várias pistas, encontra o arqueólogo russo Gennadi Volodnikov. Ele está num serviço avançado na busca da lendária Torre de Babel, onde estariam escondidas peças antigas que podem abrir um portal para a dimensão paralela chamada Aetherium. O problema é que para montar a Infernal Machine, muitas outras peças têm que ser encontradas, e elas estão espalhadas pelo mundo. Resultado: Indy vai ter que arrumar a malinha e se virar para chegar aos lugares mais distantes e perigosos do mundo.

Indy faz tudo o que você espera dele: nada, pula, corre, rola, agacha e tem seu revólver e o famoso chicote para a hora do aperto. Como deu pra perceber, por aqui você vai ter que fazer Indy andar por todos os cantos, fuçar em tudo e carregar o máximo de objetos que puder. Porque a cada momento ele pode precisar de um item qualquer, e aí, se não tiver, a coisa aperta de verdade. E isso significa um monte de trabalho, afinal são dezessete fases cheias de complicações.

O visual está bem caprichado, com cenários superdetalhados e completamente interativos. A jogabilidade é fácil e dá pra controlar Indy na boa, sem dificuldades. É por tudo isso que Indiana Jones and the Infernal Machine é um dos games mais aguardados desse final de ano.

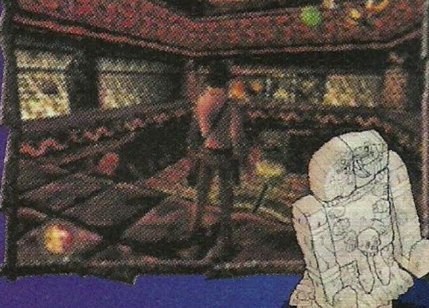


É só empurrar isso aqui...



... para chegar até ali





ADE 64

Muitos desafios e batalhas divertidas com Indiana Jones e Star Wars

Por Odair Braz Junior



Pra começar a falar desse jogo, temos que dizer logo de cara que Battle for Naboo é feito em cima da estrutura de Rogue Squadron. Com isso já se pode ter uma idéia do que esperar. A estrutura é a mesma, mas obviamente foi melhorada. Há mais detalhes, gráficos mais caprichados e um ótimo som de batalhas.

Aqui você é o piloto Gavyn Sykes e precisa lutar para defender o planeta Naboo dos ataques da Federação Comercial. Muitas batalhas aguardam Sykes e elas vão acontecer em terra, ar e água, o que siginifica dizer que há muitos veículos e naves para controlar.

Um dos lances mais bacanas desse novo game é que, ao contrário de Rogue Squadron, você pode controlar sua nave no espaço sideral. No jogo anterior, toda a ação rolava apenas na superfície do planeta. Assim é possível ter um novo tipo de emoção, mais ou menos parecida com o que você viu nos primeiros filmes.

E se você curte desafio, pode ir treinando os dedos e ficando esperto, porque Battle for Naboo capricha muito nesse sentido. A dificuldade do game adapta-se a sua performance. A gente explica: se você joga mal pra burro mas consegue passar de fase, a próxima etapa será normalmente mais difícil, mas não excepcionalmente difícil. E se você jogar bem, como um selvagem alucinado, a dificuldade vai ficar selvagemente alucinada também. Aí é aquele lance de provar que você é bom mesmo.

Os gráficos vêm cheios de detalhes, com belos disparos de laser e um monte de explosões muito bem-feitas. A jogabilidade, pelos nossos testes na E3 deste ano, está boa, e não há muito do que reclamar. Aliás, há sim: não há um modo Multiplayer, o que tira uns pontos. Mas, no geral, Star Wars – Battle for Naboo deve detonar e agradar muito aos fãs da saga criada por George Lucas.

STAR WARS EPISODE I BATTLE for NABOO

São ameaçadores, mas...

...não são páreo para a N-1

PREVIEW

SPIDER-MAN™

N64

A Marvel deve ser um local estranho de se trabalhar. Durante décadas a editora nunca fez um filme que prestasse (até X-Men) ou um desenho animado bem produzido. No campo dos games, aproveitou X-Men e alguns heróis clássicos para jogos bacaninhas. Mas faltava algo. Por que diabos o Homem-Aranha, seu maior herói, não era aproveitado? A espera finalmente acabou: Spider-Man não somente desbanca todos os outros concorrentes no gênero gibi, como pode facilmente figurar entre os melhores jogos do ano para o Nintendo 64. Narrado por Stan Lee, o criador do herói, o game é uma preciosidade para os leitores de HQs e também para os fãs de jogos de ação. Para chegar a esse nível, os criadores do jogo (as equipes da Neversoft Entertainment e da Edge of Reality, mesmas empresas que criaram o arrasador Tony Hawk's Pro Skater) não pouparam grana e tempo investido numa produção de qualidade: o herói se pendura entre os prédios usando sua teia, que também serve para envolver os criminosos, criar uma espécie de carapaça de proteção, aumentar a força dos punhos e como arma de longo alcance. Os itens-bônus, que trazem capas de revistas antigas do personagem e novos uniformes, também são uma atração à parte.









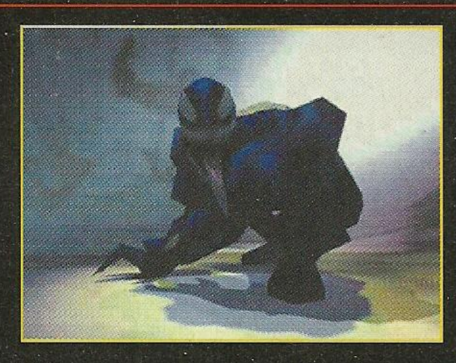
UM DOS MAIORES HERÓIS DO PLANETA GANHA UMA BELA VERSÃO PARA O NINTENDO 64

Ação aracnídea

O game começa bem, jogando o Homem-Aranha contra uns bandidos meio vagabundos que estão roubando o banco de Nova York. O estágio nada mais é que um treinamento de luxo para o jogador se acostumar com os lançamentos de teia e comandos básicos de luta.

Depois de passar por essa fase, hora dos verdadeiros vilões: o Lagarto está p... da vida com Jonah Jameson, do jornal Clarim Diário e chefe de Peter Parker (quem não sabe, identidade secreta de nosso amado cabeça-de-teia), e invade o prédio para matá-lo. O Aranha precisa correr para alcançar o edifício antes que o vilão





acabe com o sujeito, ao mesmo tempo em que precisa se livrar da perseguição da polícia – acredite, com os gráficos animalescos do jogo, fica difícil não ficar tenso com a possibilidade da teia não alcançar o arranha-céu mais próximo e o aranha dar com a cara no chão.

Mas o Lagarto não é problema.

O próximo vilão da lista é Rino, que praticamente não faz o Homem-Aranha suar. Mas quando se trata de Venom, qualquer vacilo significa a morte. Já começa com uma corrida entre prédios e termina no derradeiro confronto num beco sinistro: Venom pode sumir em pleno ar e agarrar o Aranha em segundos com sua teia elástica.

Tudo fica bem mais complicado depois dessa luta, já que o inimigo foge pelos esgotos dominados por mutantes-répteis bem mais difíceis de derrotar. É nesse estágio que Parker vive seus maiores desafios com as teias – o jogador precisa ficar atento para usar novos recursos e movimentos no controle. Depois disso, fica até fácil detonar Mistério em sua forma gigantesca, o maligno Doutor Octopus e o Simbionte conhecido como Carnificina. Em compensação, o final do jogo é simplesmente de fazer a mandíbula esfarelar e o coração parar, numa corrida desesperada contra um inimigo híbrido de vários vilões. Pesadelo total!Mais calmo, não desligue ainda o N64: procure ver os novos uniformes que você ganhou, as capas de gibis acumuladas e os perfis de cada personagem. Só isso já valeria uns bons trocados e o uso do clichê: "valeu a pena esperar". Imagine como ficaria se o pessoal tivesse lembrado de colocar o Duende Verde...

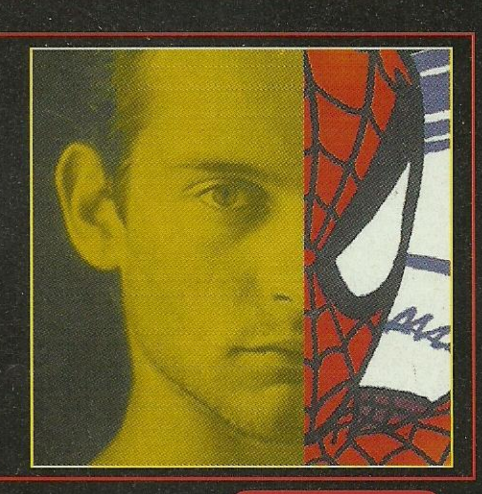
Rodrigo Salem

E o filme vem aí!

As novidades para o fã do Homem-Aranha não param no lançamento desse jogo animal. Pelo contrário: a primeira grande adaptação do personagem para o cinema vai de vento em popa para estrear em maio de 2002. No comando da produção está Sam Raimi, diretor de Evil Dead e Darkman. Fã do personagem e acostumado a lidar com heróis, o cineasta vai sofrer a mesma pressão que o diretor Bryan Singer suportou em X-Men – O Filme. Ainda mais depois de anunciar o nome de Tobey Maguire (de Regras da Vida e Garotos Incríveis) para viver o jovem Peter Parker e da novidade sobre os lançadores de teia: orgânicos e não-mecânicos.

O papel do único vilão do filme, o Duende Verde, também já tem dono: será de Willem Dafoe (do horripilante Velocidade Máxima 2). Já o papel da paixão do herói, a gata ruiva Mary Jane, deve ficar com Alicia Witt, uma das gostosonas de Lenda Urbana. O fato é que Homem-Aranha: O Filme vai concorrer diretamente com Matrix 2 e Star Wars: Episódio 2. Mas alguém aí duvida do poder do Aranha?

R.S.









Finalmente, o segundo game da dupla mais pirada dos video games. E a gente conta todos os segredos para você

Por Eduardo Trivella

Primeiro, a má notícia: você vai ter muito trabalho para terminar Banjo-Tooie. A boa notícia é que você vai se divertir muito fazendo isso. E a melhor notícia de todas é que, como sempre, a NW, sua companheira nos momentos difíceis, está aqui justamente para facilitar a sua vida. Mas como essa é apenas a primeira parte do detonado, vamos também fazer um review do game e dar nossa opinião sobre vários aspectos da mais nova pérola dos gênios da Rare.

Menos fofura, mais aventura

Muita gente reclamou da exagerada dose de fofolice da seqüência de abertura de Banjo-Kazooie. Em Tooie, a Rare resolveu deixar a mesma música recheada de acordes de banjo tocando na abertura, mas retirou aquela festança que os personagens faziam. Ao começar o game, o jogador é colocado no clima da aventura com os mais de onze minutos da primeira seqüência animada. Quando o game realmente começa, já dá pra ter uma idéia da piração que vai ser.

O primeiro cenário é Spiral Mountain, a mesma montanha do jogo passado e que serve de moradia para a dupla de heróis. Praticamente tudo ali está como antes, a não ser pelo antigo covil de Gruntilda, que agora está praticamente destruído, e um ou outro segredo que vamos falar mais para a frente. Você já começa o jogo com todos os movimentos aprendidos em Banjo-Kazooie, e se quiser relembrar como executá-los, é só ficar em cima de um buraco de marmota e apertar o botão B para que Bottles reavive sua memória.

Saindo dessa área inicial e adentrando a primeira área inédita, Jinjo Village (e conseqüentemente nos outros mundos), você vai descobrir que os ambientes estão todos interligados. As fases principais são conectadas pela Ilha de Hags e têm suas entradas em pontos estratégicos da ilha. Como da outra vez, você deve recolher peças de quebra-cabeças (os chamados Jiggies) para ter acesso a cada um desses mundos. A diferença é que em vez de montar um quebra-cabeça na porta de um mundo, você deve ir até o templo de Master Jiggywiggy para encarar o desafio proposto por ele. Completando o quebra-cabeça, o mestre mostrará seu poder, abrindo a porta de cada mundo com um raio do além.

Por incrível que pareça, as fases de Tooie chegam a ser maiores ainda que as de BK. E mais incrível ainda: mais lindas também! As texturas são tão variadas que ninguém vai poder reclamar de ter enjoado de algum cenário. Sombras e luzes também são impressionantes. Quando Banjo e Kazooie caminham por uma sala ou área iluminada por luzes de diferentes cores, elas são refletidas em seus corpos com intenso realismo. E a sombra que fica embaixo da dupla vai rodando e se estendendo de acordo com o posicionamento da fonte de luz. É pra ficar bobo! Pena que tudo isso teve um preço: em diversas partes do jogo, dependendo da complexidade do cenário e da quantidade de objetos móveis na tela, a taxa de frames cai um pouco, deixando o game meio lento. Em certos momentos, até parece que Banjo está caminhando no meio da areia-movediça. Se você comparar a velocidade desse novo game com o primeiro, ficará meio decepcionado, mas essa queda na taxa de quadros não chega a arranhar a jogabilidade e acontece com tão pouca freqüência que em pouco tempo você não a notará mais.

Se Banjo toca um banjo, o que toca Kazooie?

Vai-se longe a época em que aquelas músicas de um determinado game ficavam ecoando em nossas cabeças mesmo depois de muito tempo terminado o jogo. O que dizer de inesquecíveis trilhas sonoras de games de Super NES, como Ghouls N' Ghosts, Actraiser e inúmeros outros? No N64, tivemos poucas

músicas memoráveis em todos os jogos lançados, ainda mais porque o N64 não tem um chip de som como o Super Nintendo tinha, e as softhouses que não têm talento suficiente para comprimir com eficiência as músicas no software, acabam deixando tudo em MIDI. O resultado são aquelas musiquinhas que entram por um ouvido e saem pelo outro cinco minutos depois. Graças aos céus, com a Rare é diferente. Os caras têm em sua equipe alguns dos melhores músicos do silício, e fizeram a alegria de nossas orelhas em títulos como Banjo-Kazooie, Jet Force Gemini e agora Tooie. Mais uma vez, a música é dinâmica, ou seja, numa fase a melodia da música é praticamente a mesma em todos os lugares, mas a instrumentação e o andamento mudam dependendo do lugar onde o jogador se encontra. Essa mudança fica mais evidente quando a dupla mergulha dentro de algum lago ou rio, e você tem a nítida sensação de estar escutando a música como se realmente estivesse dentro d'água. Muito legal mesmo!

O extremo cuidado da Rare também se faz notar nos efeitos sonoros. É tanta coisa pra se escutar durante o jogo que às vezes dá pra se confundir e achar que alguns dos sons não estão saindo do game. Principalmente quando você está passando perto de um Jinjo e não consegue enxergá-lo. O peste fica assobiando e gritando "hey!" até que você o salve. E se você estiver jogando com som Surround, o efeito fica ainda mais bacana. Um ruído que ficou faltando é a risada parecida com a do Pateta que o Banjo dava no primeiro game quando pegava um Jiggy. Uma pena, pois, na nossa opinião, isso só servia para reforçar ainda mais a personalidade bonachona do urso. As vozes dos personagens continuam um amontoado de sons indecifráveis. Só que aí podemos falar que existem os dois lados da moeda. Embora a maioria delas seja irritante pra chuchu, alguns dos personagens possuem vozes que refletem muitíssimo bem sua personalidade. Um exemplo disso é o Sargento Jamjars, o marmota que ensina os movimentos novos. Os ruídos emitidos por ele parecem com um militar dando ordens a seus comandados, e na primeira vez que você ouvi-la, vai esquecer rapidinho esse lado tolo do game e acabar entrando na brincadeira. Ou, pelo menos, desencanando e curtindo o resto.



DADOS

JOGADORES

CARTUCHO DE EXPANSÃO

RUMBLE PAK

Tipo de jogo:	ação/plataforma
Publisher:	Nintendo
Desenvolvimento:	Rare
Cartucho de memória:	não
Tamanho:	256 megabits
Recomendado para:	todas as idades

AVALIAÇÃO

Gráficos	10,0
Som	10,0
Jogabilidade	9,5
Diversão	9,0
Replay	8,0

NOTA **9,2**

Com tudo isso, pode-se dizer que as virtudes de Tooie dão de lavada em suas pequenas falhas. Se pelo menos a Rare tivesse um pouquinho mais de tempo para corrigir o problema da taxa de frames e criar alguns modos Multiplayer mais interessantes, teríamos em nossas mãos um game mais que perfeito.

Gruntilda, uma bruxa de tirar o fôlego



Chega de papo furado! Confira agora tudo sobre os dois primeiros (e gigantescos) mundos de Banjo-Tooie: Mayahem Temple e Glitter Gulch Mine.

Maya



Spiral Mountain e Isle of Hags

Depois que o trio de bruxas toca o terror pra cima de Banjo & Cia., é hora de partir pro revide. Dê um rolê em Spiral Mountain para relembrar todos os movimentos do Banjo-Kazooie e entre pela abertura criada pela escavadora das feiticeiras. Se quiser, suba antes até o pico do morro e saia voando para fazer um reconhecimento dessa área. O livro de feitiços Cheato está no antigo covil de Gruntilda, e uma das páginas perdidas dele está logo ali perto.



Passando pela abertura na parede, o capanga de Gruntilda, Klungo, estará pronto para lhe dar as boas-vindas. Mas é só ficar esperto para quando ele reaparecer depois de uma breve sumida e dar o golpe da cambalhota algumas vezes para tirá-lo do caminho. Quando ele ficar atirando garrafas, protegido por uma bolha indestrutível, saia de perto.



Vá para Jinjo Village e procure o palácio do Rei Jingaling para ganhar seu primeiro Jiggy. Uma enorme seqüência animada vai mostrar toda a maldade das bruxas, que usam a máquina para sugar a energia do rei e recuperar o corpinho enxuto da Gruntilda. Entre na casa do Bottles (pague um pau pros quadros do Jet Force Gemini na parede) e saia pela porta que leva a Isle of Hags – Wooded Hallow. Entre no templo do Mestre Jiggywiggy e resolva o primeiro quebra-cabeça para ganhar entrada para o primeiro mundo Mayahem Temple. Mas, antes de entrar, caminhe pelo túnel à direita do Templo de Jiggywiggy para encontrar um Jinjo preto.



Mayahem Temple
(Ingresso: 1 Jiggy)

A morada de Targitzan mistura as culturas maia, inca e azteca. É aqui que você reencontrará seu velho amigo Mumbo-Jumbo e conhecerá figuras novas, como a feiticeira "transformista" Humba-Wumba e o Sargento Jamjars. Mumbo e Humba oferecem seus serviços de feitiçaria para a dupla em troca de criaturas mágicas chamadas Glowbos, e que geralmente estão perto (ou mesmo dentro) de seus cafofos. Jamjars ensina novos movimentos em troca de notas musicais, que estão espalhas por toda a fase e que são em número muito grande para serem incluídas nesse detonado. Te vira, malandro!

Movimentos de Jamjars:
1 Egg Aim (25 notas musicais), logo na reta de entrada.
2 Breegull Blaster (30 notas), perto do Templo de Targitzan.
3 Grip Grab (35 notas), em Jade Snake Grove.
4 Hatch (420 notas), na caverna de Unga Bunga, mas só é possível aprender depois de adquirir a técnica de separar urso e pássara em Witchyworld.



Jinjos:
Vermelho dentro do rio que corre lá de cima até a entrada.
Amarelo em Jade Snake Grove.
Verde voe até o topo do templo-estádio de kickball.
Branco dentro do Templo de Targitzan.
Roxo na ponte atrás do Templo de Targitzan.

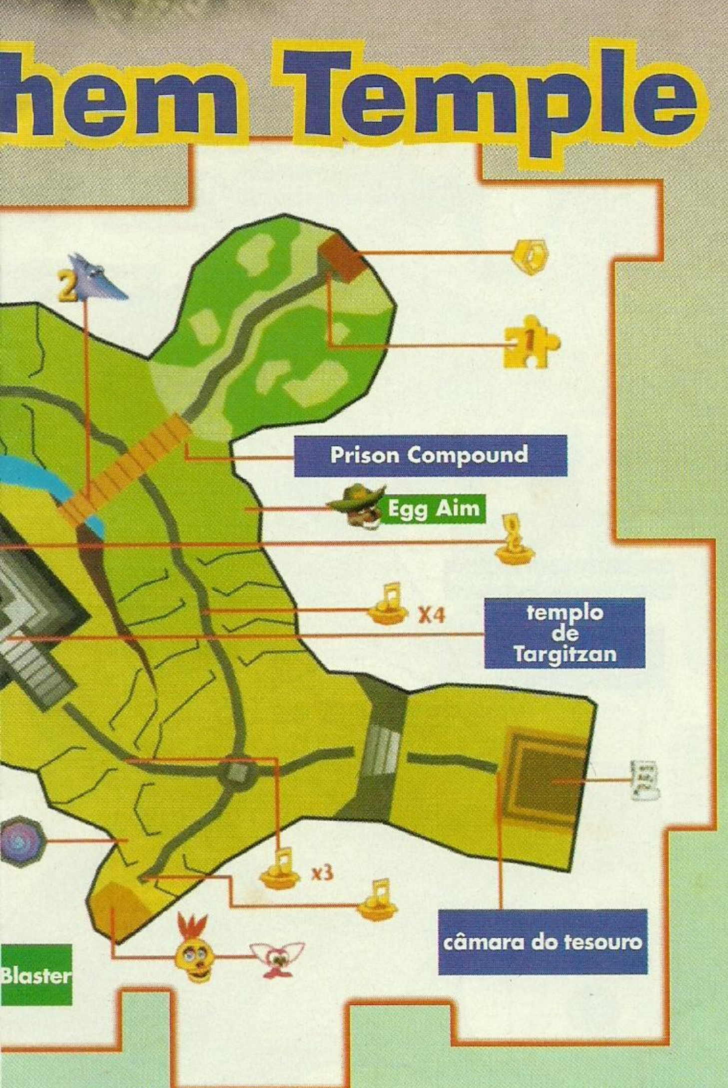


Páginas de Cheato:
1 À direita da Câmara dos Códigos em Jade Snake Grove.
2 Voe até a entrada superior da Câmara do Tesouro.
3 Entre em Prison Compound e pendure-se na parede para passar por uma caverna.



Favos:
1 Logo na entrada, num buraco que só cabe um stony.
2 Dentro da Câmara do Tesouro.
3 Atrás da vaca.

hem Temple



Jiggies:

1 Procure Mumbo para que ele assuma o comando da estátua gigante que está perto da entrada. Aproveite a força do gigante dourado para arrombar as duas portas de caveira (entradas para Jade Snake Grove e Prison Compound) e esmagar a rocha que esconde um botão de vôo. Ainda como ídolo de pedra, entre em Jade Snake Grove e passe pela areia movediça.



2 Fale com Humba Wumba em Jade Snake Grove para ser transformado em um stony, uma pequena criatura de pedra. Vá para o templo-estádio onde está rolando o campeonato de kickball e seja o campeão.

3 Suba até o topo da Câmara dos Códigos (Code Chamber) em Jade Snake Grove e procure um pequeno quadrado sem folhagem. Caminhe na ponta dos pés para não acordar a cobra e surrupiar o Jiggy dela.





4 Vá até a entrada do templo com as cabeças de cobra. Atire nelas para abrir a porta. Entre e fale com o Chefe Bloatazin para que ele abra a porta de cima. Saia do templo, vá até o botão de vôo e voe de volta para essa porta. Entre e procure a caverna de Unga Bunga. Ande bem devagarinho para não acordar o troglodita e pegar o tesouro que Bloatazin quer. Leve-o de volta a ele para ganhar sua recompensa.



5 Use as botas de pernas de pau para cruzar a areia movediça em Prison Compound.

6 No topo do Templo de Targitzan. Um lugar sagrado e muito perigoso.



7 No templo de Targitzan, o objetivo é conseguir dez estátuas verdes para ter acesso à "Câmara Levemente Sagrada", onde um Jiggy repousa sem nenhuma espécie de vigília; e vinte estátuas verdes para entrar na "Câmara Realmente Sagrada", onde você terá um pouco mais de trabalho para sair vivo.

8 Na Câmara Realmente Sagrada, Targitzan vai ficar rodando. Mande ovada nos alvos de sua parte inferior e sempre que uma das partes dele se arrebentar, concentre os ataques nos inimigos que virão para cima de você. A recompensa é um Jiggy.





9 Cruze a ponte atrás do templo de Targitzan e ajude a vaca a acabar com seus problemas de mosquitos. Uma ovada certeira em cada um deles garante um Jiggy.

10 Depois que aprender o Bill Drill em Glitter Gulch Mine, vá até Prison Compound e quebre a pedra que está no meio de alguns pilares. Entre pelo buraco e vá dando cambalhotas nos pilares até o Jiggy ficar numa altura que você consiga alcançar.



Antes de entrar em Glitter Gulch Mine



Já que você aprendeu a se pendurar nas beiradas de plataformas, vá até o sul de Jinjo Village e entre na pequena caverna no paredão. Lá dentro você verá um cartucho de Banjo-Kazooie. Isso mesmo! Quebre-o para encontrar a Chave de Gelo.

O momento é tão emocionante que teve editor que foi acordado às 2 da manhã só pra ficar sabendo que essa chave já tava na conta. Mas calma, que ainda não é hora de usá-la.

Vá até o templo de Jiggywiggy e complete o Desafio 2. Ele abrirá a porta da fase Glitter Gulch Mine. Pendure-se na parede ao lado da entrada de Mayaham Temple e alcance a entrada para Isle of Hags – Plateau. Fale com Jamjars para aprender a atirar ovos de fogo.

A colméia de Honey B. está logo ali perto. Pegue um favo atrás de um dos alicerces, entre lá e troque seus favos de mel vazios por mais espaço em sua barra de energia.



Dê um tiro com o ovo de fogo no botão acima da porta que leva à Isle of Hags – Pine Grove. Fale com Jamjars e aprenda a atirar ovos de granada.

Volte para Spiral Mountain, jogue uma granada na grade do paredão e voe até lá para encontrar mais um cartucho de Banjo-Kazooie. Quebre-o e leve o ovo que está lá dentro para a galinha de Wooded Hollow para aprender a técnica Breegull Bash. Volte para o Plateau e entre em GGM.

Glitter

cave
cabana de dem
x4
reservatório de água
caverna de gás tóxico
depósito de combustível
Início
Ordnance Storage
caverna de

Glitter Gulch Mine

(Ingresso: 4 Jiggies)

A Mina parece difícil de ser navegada no começo, mas com algum tempo você a conhecerá como a palma de sua mão. Aqui é a estação inicial de Chuffy, o trem que pode levá-lo de uma fase a outra. A Rare caprichou tanto no visual de Tooie que em GGM você verá diferentes texturas de água, inclusive uma água enferrujada e amarela.



Movimentos de Jamjars:

1 Bill Drill, perto da cabana de Humba (85 notas musicais).
2 Beak Bayonet, dentro da Ordinance Storage.



Jinjos:

Amarelo nos trilhos do carrinho de mina.
Vermelho na caverna de gás tóxico.
Verde embaixo de uma pedra que está em cima de um monte azul.
Outro vermelho estoure a pedra perto da cabana de Mumbo para entrar nas Gloomy Caverns, mas é preciso entrar como detonador para abrir caminho até ele.
Azul no reservatório de água (Water Storage), mas só depois de aprender a usar as botas que pulam mais alto.

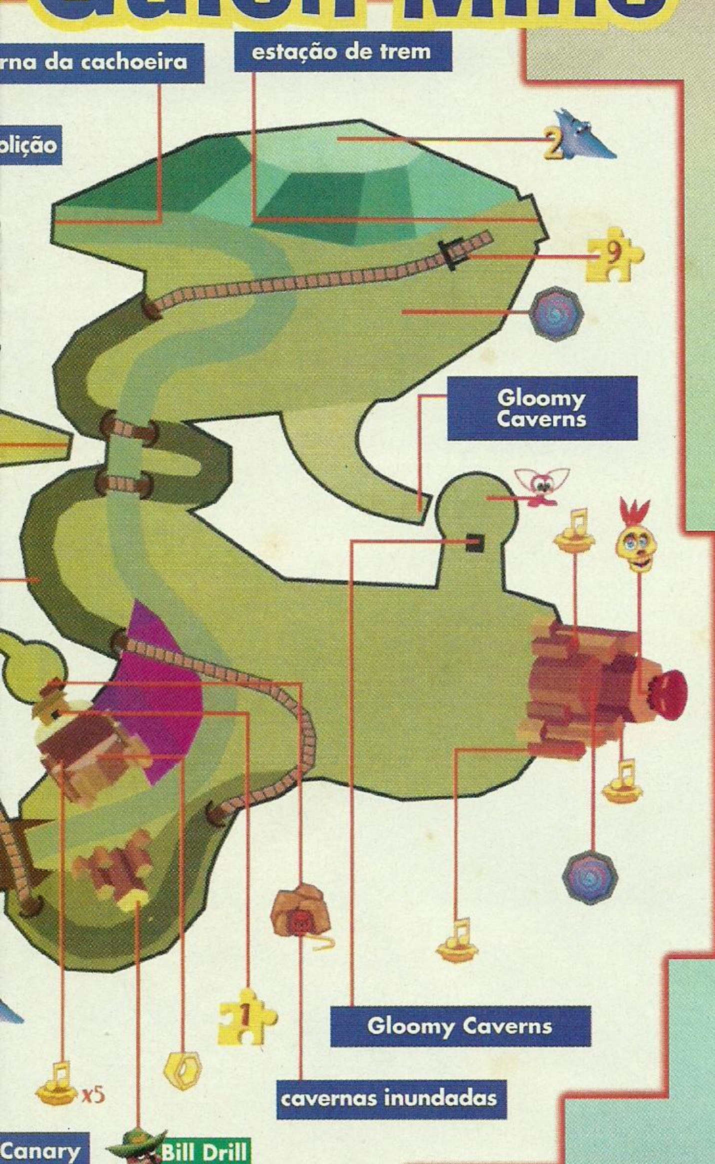
Páginas de Cheato:

1 Logo no começo, em cima de um arco com o nome da mina.
2 Dentro de uma caixa d'água no depósito de água.
3 Vença a segunda corrida contra Canary.

Favos:

1 Embaixo de uma pedra na caverna de gás tóxico.
2 Embaixo de uma pedra, perto da cabana do mineiro.
3 Dentro de um caixote, na estação de trem.

Gulch Mine



Jiggies:

1 Quebre um dos caixotes da entrada da mina e use as botas turbo para andar por cima da água e entrar pela porta que se abre quando você pisa no botão perto da cabana de Humba Wumba. Lá dentro, você encontrará um Jiggy e a entrada para as cavernas inundadas.





2 Entre nas cavernas inundadas e vá nadando até encontrar outro Jiggy. Cuidado para não deixar o suprimento de ar acabar!

3 Fale com Humba Wumba para ser transformado num detonador. Saia da cabana e exploda o monte de pedras que está ali. Entre na caverna da canária e abra sua gaiola. Ela vai voar e esperar você para desafiá-lo em duas corridas. 1º prêmio: um Jiggy; 2º: uma página de Cheato.





4 Usando o Bill Drill, quebre a pedra perto do depósito de combustível que impede a entrada para Ordinance Storage. Entre e destrua toda a dinamite. Mas não atire, senão, BUM! Use a baioneta.

5 Converse com o mineiro, e saiba que a companheira dele sumiu. Volte para Prison Compound em Mayahem Temple, abra a prisão de Dilberta pisando estrela, sol, estrela, lua, lua. Quebre a pedra lá de dentro para abrir a passagem que conecta Mayahem Temple e Glitter Gulch Mine.





6 Acione Mumbo Jumbo e vá até a cabana de demolição. Use magia para levantar a rocha e jogá-la dentro da cabana. Transforme-se em Banjo e Kazooie novamente, acione o botão dentro cabana e recolha os três pedaços do Jiggy que serão jogados para fora da cabana.

7 Como Mumbo, erga Chuffy, o trem que está descarrilhado. Depois, como urso e pássara, entre em seu vagão e jogue-se na caldeira. Você enfrentará o chefe Old King Coal. É um dos chefes mais fáceis da história do video game. É só mandar granada nele que ele não oferecerá resistência.





8 Desça a ladeira perto da sala de Chuffy para poder entrar nas Gloomy Caverns. Entre na caverna vermelha e caminhe com cuidado até o Jiggy para não cair no precipício.

9 No porão da casa de força dentro das Gloomy Caverns. Se for em dupla tome cuidado, pois a sala estará escura. Se já tiver aprendido a separação em Witchyworld, use um dos personagens para deixar o interruptor apertado.



O último Jiggy está em cima de uma cachoeira perto da cabana de demolição, mas você não conseguirá pegá-lo até aprender a usar as botas de pular mais alto. Agüente firme! Ano que vem tem mais detonado do game! Inté!

007 O Mundo Não é o Bastante

Aí vai para você a segunda e última parte do detonado. Por Eduardo Fidelis, o maior amigo brasileiro de James Bond

Na edição passada você viu as três primeiras fases da nova aventura do maior agente secreto do mundo. Agora chegou a hora de ir até o final. Lembre-se que tudo isso foi feito no nível mais fácil de dificuldade. Prepare seu arsenal, o colete à prova de balas e mande brasa nos vilões!



Fase 4: Underground Uprising

Missões

- A: Resgatar os reféns.
- B: Desarmar a bomba terrorista.
- C: Perseguir a assassina (mas não eliminar).
- D: Não acertar nenhum civil.


1

Bond está nos metrôs de Londres e deve ser rápido para desativar a bomba que está num dos banheiros da estação. A submetralhadora Ingalls Type 20 é a melhor arma. Comece acertando o atirador da janela em sua frente. Pegue sua arma. Em seguida corra para a direita, desça as escadas e apanhe um colete. Volte e desça as escadas do outro lado, liberte os reféns e siga para a plataforma onde passa o trem. Espere que o trem passe e entre na porta do outro lado do túnel à esquerda. Siga em frente, passe por um vagão e suba a plataforma. Depois da plataforma, entre no primeiro banheiro na última porta. Use o Bomb Disposal Kit para desarmar a bomba. Preste atenção: quando você aciona o botão Z, a barra de energia do aparelho carrega. Aperte várias vezes mas sem que ela possa chegar ao fim. Depois de desarmar a bomba saia do banheiro, siga para a direita e estoure o cadeado. Suba as escadas, acerte os inimigos, estoure a última porta e corra até o balão. Missão completa.


2

Fase 5: Cold Reception

Missões

- A: Proteger Elektra.
- B: Explodir a Torre de combustível 1.
- C: Explodir a Torre de combustível 2.
- D: Chegar ao pé da montanha.


1

Nessa fase você deve se preocupar basicamente em acertar as duas torres de combustível que estão forradas de barris explosivos. Uma boa pedida é usar o KA-57 (o velho fuzil soviético) para explodi-las. Há um Body Armor no telhado de uma casa de madeira. De preferência, elimine sempre os pára-quedistas que usam granadas. No fim da fase, entre no helicóptero e pronto.


2

Fase 6: Night Watch

Missões

- A: Esconder-se de Davidov.
- B: Esconder-se de Gabor.
- C: Encontrar e grampear os telefones.
- D: Fotografar os documentos.
- E: Esconder-se no porta-malas do carro de Davidov.


1

Aqui, Bond não pode ser visto em hipótese alguma. Encontre todos os postos de comando e desative o sistema de câmeras usando o Data Scrambler. Pegue os guardas de surpresa (quando necessário) usando os dardos do relógio, ou na base do soco. Use os óculos de raios-X para facilitar a vida. 007 não pode ser encontrado nem por Davidov e nem por Gabor. Também não pode feri-los.
Grampeie os telefones. Um está numa das entradas da casa (na sala com janelas de vidro). O outro fica no final da fase, na cabana em frente ao jipe. Use o Phone Trap para completar o objetivo.
Os documentos: o primeiro está num cofre na cabana de madeira que dá acesso ao final da fase. Para abrir o cofre use o Safe Craker e fotografe os documentos com a câmera. Os documentos estão na cabana em frente ao jipe. Depois de ter feito tudo isso, aguarde Davidov entrar na última cabana (acompanhe por trás da parede usando os óculos de raios-X) e entre no porta-malas do carro em frente à cabana.



2

Fase 7: Midnight Departure

Missões

- A: Eliminar Davidov.
- B: Tomar o celular de Davidov.
- C: Obter o controle do aeroporto.
- D: Embarcar no avião.
- E: Não atingir nenhum civil.


1

Use sempre os óculos de visão noturna para identificar os inimigos à distância. Davidov está na torre de comando do aeroporto. Existem muitos caminhos e atalhos para chegar até lá, há muitos inimigos, mas nenhum é de grande dificuldade. Chegue até a torre de comando, abra a porta e acerte Davidov com a arma de longo alcance. Pegue os itens que o bandido deixa cair; no meio deles está o telefone. Agora suba até o último andar da torre de comando e pressione o ci-vil para que ele faça o avião pousar. Não atire no sujeito. Com o avião em terra firme, desça até a pista de decolagem e embarque no bichão.


2

Fase 8: Masquerade

Missões

- A: Infiltrar-se sem ser percebido.
- B: Garantir que Christmas Jones sobreviva.
- C: Não atingir nenhum civil.
- D: Escapar do subterrâneo.



Bond está disfarçado e não pode mostrar nenhuma arma e nem socar ninguém. 007 deve encontrar a dra. Jones (Christmas) para descer até o subterrâneo. Ela está numa das barracas. Vá até lá e mostre os documentos. Em seguida leve-a até o elevador, e quando estiver lá embaixo, vá ativando os painéis brancos para abrir as portas. Antes de ativar o último, procure um colete que está no fim de um túnel sem saída. Não mate nenhum cientista. Depois de abrir o último portão, acontece uma grande confusão e Bond vai parar dentro de um buraco. Acerte três inimigos que estarão ali. Use o Grapple para sair do buraco e vá eliminando os inimigos. Empurre o carrinho pela linha de ferro e abra caminho. Tome cuidado para que Christmas não seja atingida. Siga usando a submetralhadora Meyer TMP. Agora aparecem soldados vestidos de verde. Não atire neles. Assim que ele empurrar o carrinho até o fim da linha, siga até encontrar Renard. Ele ativará uma bomba. Volte correndo pelo caminho que veio e dependure-se numa plataforma amarela e preta (é o único jeito de escapar). Em seguida, Bond terá de chegar até o elevador e encontrar Christmas.



Fase 9: City of Walkways

Missões

1. Localizar Zucowsky.
2. Manter Christmas viva.
3. Não eliminar os aliados.
4. Manter Zukowsky vivo.
5. Recuperar os arquivos do computador.



Na primeira sala, Bond encontrará Zucowsky. Assim que o game indicar que o objetivo está completo, saia pela outra porta, desça a rampa e pegue o fuzil KA-57 e as caixas de munição. Fique esperto com os inimigos armados com explosivos. A melhor maneira de enxergá-los é usando os óculos de visão noturna (Night Vision). Siga abrindo as alavancas. Nesta fase, Bond encontra um lança-granadas e um lança-foguetes. Numa das últimas cabanas está um computador. Use o Covert Modem para recuperar os arquivos.



Fase 10: City of Walkways II

Missões

- A: Voltar para Zukowsky.
- B: Coletar o equipamento no carro.
- C: Não eliminar seus aliados.
- D: Derrubar o helicóptero.

Siga o caminho ativando as alavancas e encontre Zukowsky. No final há um helicóptero que deve ser derrubado para abrir a passagem. Embaixo do local onde Bond encontrou o helicóptero, há um carro com armamento no porta-malas. Para detonar o helicóptero, use o lança-mísseis. Posicione-se perto do colete que está na parte de baixo onde há uma parede de madeira. Os mísseis são teleguiados; uma vez disparados, basta guiá-los com a alavanca de controle. São necessários três mísseis para destruí-lo. Acabando com ele, siga pelo caminho que abriu para terminar a missão.





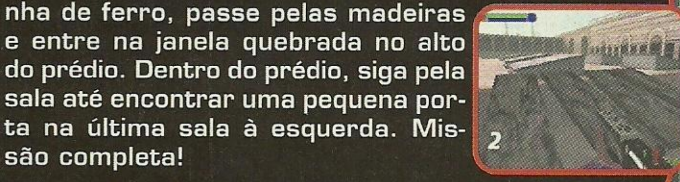
Fase 11: Turncoat

Missões

- A: Perseguir Bullion.
- B: Manter Christmas viva.
- C: Não atingir nenhum civil.



Bond terá de ser rápido para alcançar Bullion. Não perca tempo matando os inimigos, acerte apenas os que estiverem em seu caminho. Dobre a primeira esquina, suba a escada e siga a trilha até encontrar a pistola de Bond (Wolfang P2K) para atingir o primeiro inimigo. Acerte os outros adversários que estão nas ruas. Entre no prédio, acerte mais quatro inimigos e pegue um colete. Continue subindo até encontrar um buraco na sacada. 007 terá de ser cuidadoso para saltar pelos prédios, um descuido pode ser fatal. Siga até a janela da casa e salte novamente. Suba a escadinha de ferro, passe pelas madeiras e entre na janela quebrada no alto do prédio. Dentro do prédio, siga pela sala até encontrar uma pequena porta na última sala à esquerda. Missão completa!



Fase 12: Fallen Angel

Missões

- A: Abrir a porta de segurança.
- B: Resgatar M.
- C: Impedir Elektra de contatar Renard.
- D: Não acertar os aliados.

Para abrir a porta de segurança, Bond terá de eliminar Bullion e usar o item ID Scanner. Assim que Bond entrar um dispositivo de segurança será acionado. Surgirá um gás letal. Use o relógio (Grapple) para subir por uma janela no teto da sala. Seja rápido.



Agora Bond tem de resgatar M. Apanhe a arma de Valentin que está no chão. Limpe a área usando a metralhadora Deutsche M45. Há um colete no meio do caminho. Saia para a sacada e caia num buraco. M está depois d a escada em forma de caracol. Elimine os inimigos, mas não tome suas armas. Bond ficará desarmado e poderá pegá-las depois. Siga até a cela onde está M e atire no cadeado. Assim que libertar M, Bond ficará desarmado e um capanga de Elektra virá pegá-lo. Use o relógio (Stunner) para deixar o inimigo tonto e acerte alguns socos para que ele seja eliminado.

Agora encontre o capanga de Elektra e acabe com ele. Pegue as armas que deixou para trás e volte por uma nova porta que se abriu. Continue subindo até encontrar Elektra, acerte-a e complete a missão.


2

Fase 13: A Sinking Feeling

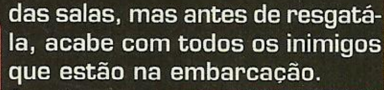
Missões

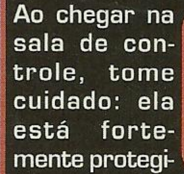
- A: Entrar no submarino.
- B: Localizar Christmas.
- C: Encontrar a sala de controle.
- D: Não acertar a tripulação.
- E: Destruir os controles.
- F: Escoltar Christmas até a sala de controle.


1

Bond deve embarcar no submarino sem que os sentinelas disparem o alarme. Para isso use os óculos de raios-X (X-Ray Glasses) para pegá-los de surpresa. Use a Susse SSR 4000 para atingi-los de longe. Depois de eliminá-los, suba a escada para a escotilha e entre no submarino. Tome cuidado para não cair. Ainda da escada, na parte de dentro, acerte a cabeça do sentinela embaixo da escotilha.

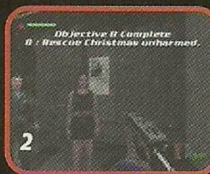
Use os óculos de raios-X para enxergar através das paredes e portas para encontrar Christmas. Ela está numa das salas, mas antes de resgatá-la, acabe com todos os inimigos que estão na embarcação.





Pô!! Amarrotei meu terno

Ao chegar na sala de controle, tome cuidado: ela está fortemente protegida por muitos guardas. Use os óculos de raios-X para ver suas posições. Entre atirando. Dentro da sala há uma porta para os controles do submarino. Entre nela e atire nos controles. Busque Christmas e pronto.



2

Fase 14: Meltdown

Missões

- A: Entrar na câmara do reator.
- B: Eliminar Renard.
- C: Proteger Christmas.
- D: Escapar do submarino.



Aqui a maior dica é ir seguindo por debaixo da água, guiando-se sempre pelas luzes verdes. Elas mostram o caminho. Bond agüenta um certo tempo debaixo da água, mas tem de respirar algumas vezes para não perder energia. Há armas e munições espalhadas pelo submarino.

Depois de seguir as luzes verdes, Bond chega a uma sala com alguns inimigos. Acerte-os e pegue um colete numa das pontas da sala. No mesmo lugar do colete, use o relógio (Grapple) para subir em mais duas novas plataformas.

Renard está ativando o reator. Acione o botão vermelho que está no chão para que ele seja eliminado pelo reator. O submarino pára. Fique ligado nas escotilhas do teto: muitos inimigos aparecerão por ali. Agora seu objetivo é proteger Christmas e escapar do submarino.

Use o Grapple para alcançar a plataforma branca mais alta. Mate o inimigo e use o Grapple no alvo do teto. Suba, siga até o final do corredor e mate o outro inimigo. Suba mais uma vez para o nível superior, sempre usando o Grapple de seu relógio. Suba mais um andar para finalizar a missão, e o jogo. Parabéns, Bond! Agora, é só curtir um merecido descanso... muito bem acompanhado!


4





ESTRATÉGIA

The Legend of Zelda® Majora's Mask™

Obrigatório o uso do Cartucho de Expansão

O desfecho da maior aventura de Link no Nintendo 64
Parte 2

Por Pablo Miyazawa

Na edição anterior, você conferiu a primeira parte da saga de Link no mundo paralelo e sua corrida contra o tempo. Veja agora tudo o que você precisa fazer para chegar ao final de mais esta obra-prima da Nintendo.

Após derrotar Goht...

Objetivos

- Pegue o Powder Keg e abra passagem para a Goron Race
- Ganhe o Gold Dust e aumente o poder de sua espada
- Abra a passagem para Romani Ranch e recupere Epona
- Vença a corrida com os irmãos Gorman para ganhar a Garo's Mask
- Ajude o soldado invisível e ganhe a Stone Mask
- Use Epona para saltar a cerca e entrar em Great Bay Coast

Após derrotar Goht, a Vila dos Gorons estará descongelada e você deverá ser rápido para cumprir algumas missões. Se o prazo de três dias estiver acabando, volte ao primeiro dia, entre em Snowhead Temple e derrote Goht novamente. Isso lhe dará um pouco mais de tempo que antes. Siga até Goron Village e entre numa caverna da parede (a entrada estava congelada anteriormente). Como Goron Link, converse com o Goron gigante para ganhar o Powder Keg, um explosivo gigante capaz de destruir pedras enormes. Rapidamente, carregue o barril para fora da vila (arremesse-o por cima das rampas), atravesse as pontes e suba a ladeira do lado direito. Ponha o explosivo ao lado da pedra para abrir a passagem para Goron Racetrack, a famosa corrida dos Gorons.



Converse com o bebê Goron para poder participar da corrida. Não há muito segredo: é só virar bola e rolar ladeira abaixo alucinadamente até o final. Se vencer, você ganhará uma garrafa cheia de Gold Dust, essencial para fortalecer sua espada. Para isso, vá até a Cabana dos Ferreiros (na entrada da região), use uma flecha de fogo para descongelar o forno e entregue sua espada a eles. No dia seguinte, sua Kokiri Sword se tornará uma afiada Razor Sword (que só funcionará por cem vezes). Se quiser deixá-la ainda melhor, entregue o Gold Dust e sua espada aos ferreiros e retorne no dia seguinte. Você receberá a Gilded Sword, que tem poder de corte três vezes maior que a espada simples.



Não deixe de retornar à caverna do Goron que lhe entregou o Powder Keg. Ele lhe dará mais uma bomba de graça e confirmará que você realmente sabe manejar explosivos. Agora, sempre que quiser comprar um Powder Keg, retorne a essa caverna ou converse com o Goron da loja de bombas em West Clock Town (você

precisa estar disfarçado de Goron).
Retorne ao primeiro dia, compre um Powder Keg e siga para Milk Road. Coloque o explosivo ao lado da rocha gigante que está bloqueando o caminho. Assim que ela explodir, o caminho estará aberto para Romani Ranch. Siga até chegar ao rancho. Converse com Romani (a menina ruiva) e cumpra o minigame para aprender mais uma música (Epona's Song). Agora, você poderá chamar sua égua Epona sempre que precisar.



Saia do Rancho montado em Epona e entre em Gorman Track (logo na passagem do lado direito). Converse com os irmãos Gorman e pague para apostar uma corrida de cavalos com a dupla. Nunca acabe com todas suas cenouras (mantenha sempre uma para não perder velocidade)! Se vencer, eles lhe darão a Garo's Mask, que lhe permite incorporar os espíritos do ninja Ikana.



Aproveite que está com Epona e volte para Termina Field. Siga até a entrada do lado esquerdo do Observatório (que é povoada por Bombchus vivos) e salte as seqüências de grades. Na junção entre o Ikana Canyon e Ikana Graveyard, há um círculo de pedras no chão. Use a Lens of Truth para enxergar o soldado ferido sentado ali. Entregue uma garrafa de poção vermelha para ajudá-lo. Em troca, ele lhe dará a Stone Mask, que lhe permite passar desapercebido pela maioria dos inimigos.



Agora você está pronto para encarar seu terceiro desafio. Volte para Termina Field, siga para oeste, na direção da praia, e salte as cercas (cavalgando Epona), para chegar em Great Bay Coast, residência dos Zoras.

Na terra dos Zoras

Objetivos

- Salve Mikau e ganhe a Zora Mask
- Fale com o professor no laboratório
- Entre na fortaleza dos piratas

Assim que saltar a cerca, siga até chegar à praia. Desça de Epona e repare em algumas gaivotas voando em círculos sobre a água. Nade até lá para encontrar um Zora desacordado. Agarre-o e empurre-o até a praia. Ele é Mikau, o guitarrista da banda dos Zoras. Converse com ele e toque a Song of Healing. Antes de morrer, ele lhe dará a Zora Mask, que tem o poder de transformá-lo num homem-peixe. Agora você poderá andar debaixo da água, arremessar lanças e outras habilidades. Como Zora, nade até a cabana no meio do mar (Marine Research Laboratory) e converse com o professor. Ele falará algo a respeito de alguns ovos de Zora que desapareceram (não deixe de dar uma espadada na estátua de coruja que está do lado de fora).



Volte para a praia, siga para a esquerda e atravesse os arcos de pedra para o outro lado. Nade até a ilha que está no meio do mar. Ali é a entrada de Zora Hall (ainda não é possível fazer nada por ali). Lulu, a cantora da banda, está ali, só que não falará nada com você. Acerte a estátua de coruja e retorne até a ilha do laboratório. Como Zora, nade para o lado direito até encontrar a parede de pedra. Converse com o Zora que está nadando logo ali e mergulhe. Alguns blocos da parede têm caveiras e ossos desenhados. Nade na direção deles para quebrá-los e abrir a passagem para Pirates' Fortress, onde estão quatro dos ovos perdidos.





Caçando Skulltulas

No Zelda anterior, um dos desafios era encontrar as 100 Golden Skulltulas (aranhas douradas). Aqui, o desafio é menor: são somente 60 aranhas, escondidas em duas cabanas. A primeira está em Southern Swamp, próximo a Woodfall Temple (queime a teia da entrada). A segunda encontra-se ao lado da cabana do pescador, em Great Bay Coast (use uma bomba na rachadura). Seu objetivo é entrar nas cabanas e destruir as 60 aranhas. Fique atento ao ruído característico que cada uma faz: às vezes, as Skulltulas estarão dentro de vasos, atrás de quadros e nas paredes. Se achar todas na primeira casa, você ganha a Mask of Truth, que permite falar com cães e escutar dicas de Gossip Stones. Se pegar todas da segunda cabana (no primeiro dia), ganhará a Adult Wallet, que carrega 500 Rupees.

A fortaleza das Gerudos

Item especial: Hookshot (gancho)

4 ovos de Zora

Assim que entrar, transforme-se em Link e coloque a Stone Mask. Se você for visto por algum inimigo quando estiver sem a máscara (ou se estiver na forma de outro personagem), será expulso da Fortaleza. Seu objetivo aqui é encontrar o Hookshot (gancho) e os quatro ovos de Lulu, que foram roubados pelas Gerudos. Não deixe de esvaziar todas as suas garrafas (é nelas que você guardará os ovos). Confira os trechos mais importantes do labirinto.



① Mergulhe no lago, vire Zora e nade até a rampa do outro lado. Vire Goron e afunde o botão em ② para a porta submarina se abrir. Nade até lá e atravesse para o outro lado. ③ Empurre e puxe os blocos para abrir caminho. Suba no geiser para ser mandado ao andar de cima. Caminhe por baixo para evitar a correnteza ④. ⑤ Suba a rampa, abra a porta e use o soco do Goron para tirar os barris da frente. Atire no cristal para abrir a passagem abaixo. Atravesse a correnteza seguinte nadando por cima ⑥.

⑦ Após subir a escada, pise no botão para um cristal surgir na parede. Antes do botão desativar, suba no geiser e atire no



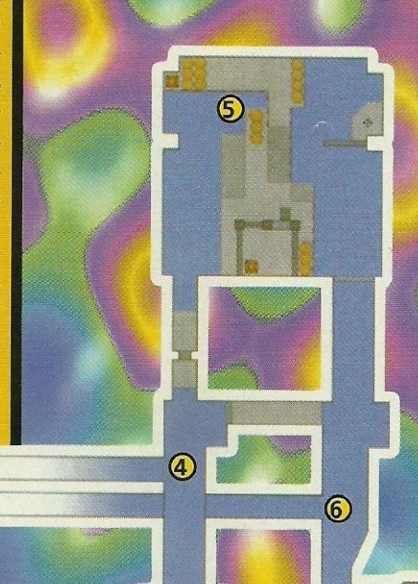
cristal com uma flecha. A pressão da água o mandará para a sala do telescópio. Dê uma olhada na situação da guarda, depois saia (atire nas minas para revelar o interruptor na parede). No pátio principal, use a Stone Mask, ou use flechas para derrubar as soldadas por um curto período. Suba na torre central, atravesse a ponte de madeira e entre na porta. Após ver uma abelha entrando na sala principal, dispare uma flecha na colméia. Depois que todos saírem correndo, saia da sala e entre na porta ao lado. Pegue o Hookshot no baú e use-o para alcançar o topo do tanque de água.





Entre e pegue o primeiro dos ovos (guarde-o numa garrafa vazia). Entre nas outras salas do pátio para encontrar os tanques com os três ovos que faltam (siga a seqüência de letras no mapa). Derrote os piratas e use o Hookshot para alcançá-los. Você precisará de quatro garrafas para pegar todos os ovos. Se não tiver garrafas suficientes, pegue quantos puder, coloque-os no tanque do laboratório e retorne para pegar o restante.
Antes de sair da fortaleza, tire uma fotografia (com a Pictograph) de uma das guerreiras Gerudo. Você precisará disso mais tarde.

PIRATES' FORTRESS



DENTRO DA FORTALEZA

VISÃO GERAL

No balanço da bossa

Objetivos

- Entregue a foto ao pescador e entre em Pinnacle Rock
- Resgate os três ovos, leve-os ao laboratório e aprenda a New Wave Bossa Nova
- Pegue carona com a tartaruga para o Great Bay Temple

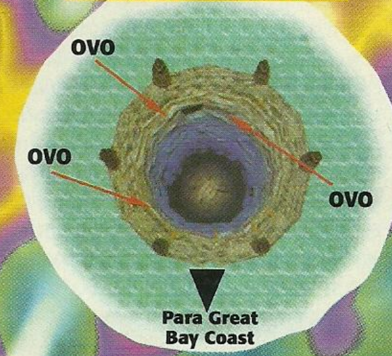
Leve os quatro ovos que você resgatou ao tanque do laboratório. Depois, volte à praia e entre na cabana do pescador. Olhe o cavalo marinho dentro do aquário, depois mostre ao pescador a fotografia da Gerudo que você tirou. Em troca, ele lhe dará um cavalo marinho, que deve ser guardado numa garrafa. Nade para nordeste do laboratório até chegar à entrada de Pinnacle Rock (há duas colunas de pedra saindo da água). É ali que estão os três ovos que faltam. Solte o cavalo marinho entre as duas colunas da entrada e siga-o pelo caminho das placas. Cuidado para não errar, senão você será obrigado a recomeçar a trilha do início. Nade pelo buraco e procure os três ovos pelas cavernas. Derrote as enguias que saem dos buracos (segure o botão R e nade na direção do pescoço delas) e encha as garrafas com os ovos. Após resgatar todos, retorne ao laboratório e deposite-os no tanque. Os sete ovos vão se tornar girinos e formarão as notas de uma nova canção, a New Wave Bossa Nova. Nade até a entrada de Zora Hall e toque (como um Zora) a nova canção para Lulu. A voz da cantora retornará, e seu canto fará uma tartaruga surgir logo à frente: ela é seu transporte para o terceiro labirinto do jogo, o Great Bay Temple. Use o Hookshot para subir nela.







PINNACLE ROCK



Terceiro templo: Great Bay Temple

Item especial: Ice Arrow (flecha de gelo)
Prêmios: um coração e os restos mortais de Gyorg
Itens opcionais: 15 fadas roxas



② Esta é a sala principal do templo. Suba na plataforma da esquerda e pegue os Rupees e a fada. Depois, vire Zora e mergulhe até uma plataforma octogonal com uma alavanca gigante. Mova a alavanca para fazer surgir uma fonte de água. Volte à superfície, suba na plataforma da direita, e use a fonte de água como plataforma. Entre na porta do outro lado.



③ Mergulhe e fique nadando rente à parede. Mergulhe e entre pela passagem superior direita (há canos verdes e vermelhos saindo dela).

④ Nade até a superfície e suba na plataforma. Use o Hookshot para alcançar o baú com o mapa. Mergulhe, derrote os Dexihands e entre pela abertura. Em ⑤, derrote as plantas e entre na porta do final.

⑥ Entre na água e derrote todos os inimigos. Abra o baú e pegue a chave. Suba à superfície, suba na plataforma e use o Hookshot para alcançar o outro baú, com o Compass (bússola). Volte à porta e mergulhe no buraco do lado esquerdo para pegar a passagem com a correnteza.



⑦ Desça até o fundo e olhe a passagem marcada por um único cano vermelho (estará à direita, ao lado de umas paredes azuis brilhantes). Fique rente à parede e deslize pela entrada. ⑨. Na sala seguinte ⑧, suba à superfície. Ande por cima do cano vermelho e abra a porta com a chave. Pegue todos os itens que puder em ⑩.



⑪ Olhe para o teto assim que entrar. Wart, um monstro caolho cheio de bolhas, descerá para atacá-lo. Fique parado num dos cantos, retire as bolhas da frente do olho com o Hookshot, ou dispare flechas nelas até o olho ficar desprotegido. Acerte a pupila com flechas de fogo. Se vencer, ganhará a Ice Arrow (flechas de gelo).

⑨ Retorne até ⑨, suba na plataforma e use a Ice Arrow nos Octocicles (polvos) para congelá-los. Suba na plataforma central e mova a alavanca vermelha. Mergulhe até o fundo e entre na pequena passagem, para retornar ao ponto ③.

③ Volte à superfície, suba uma das escadas e salte na plataforma giratória. Suba na beirada onde há uma escada com uma cachoeira na frente. Atire uma flecha de gelo para congelar a cachoeira e suba as escadas.



⑫ Use o gancho nos barris para alcançar a outra plataforma. Use a flecha de gelo para criar pequenas plataformas até a outra ilha. Mova a alavanca e retorne pelo mesmo lugar de onde veio.

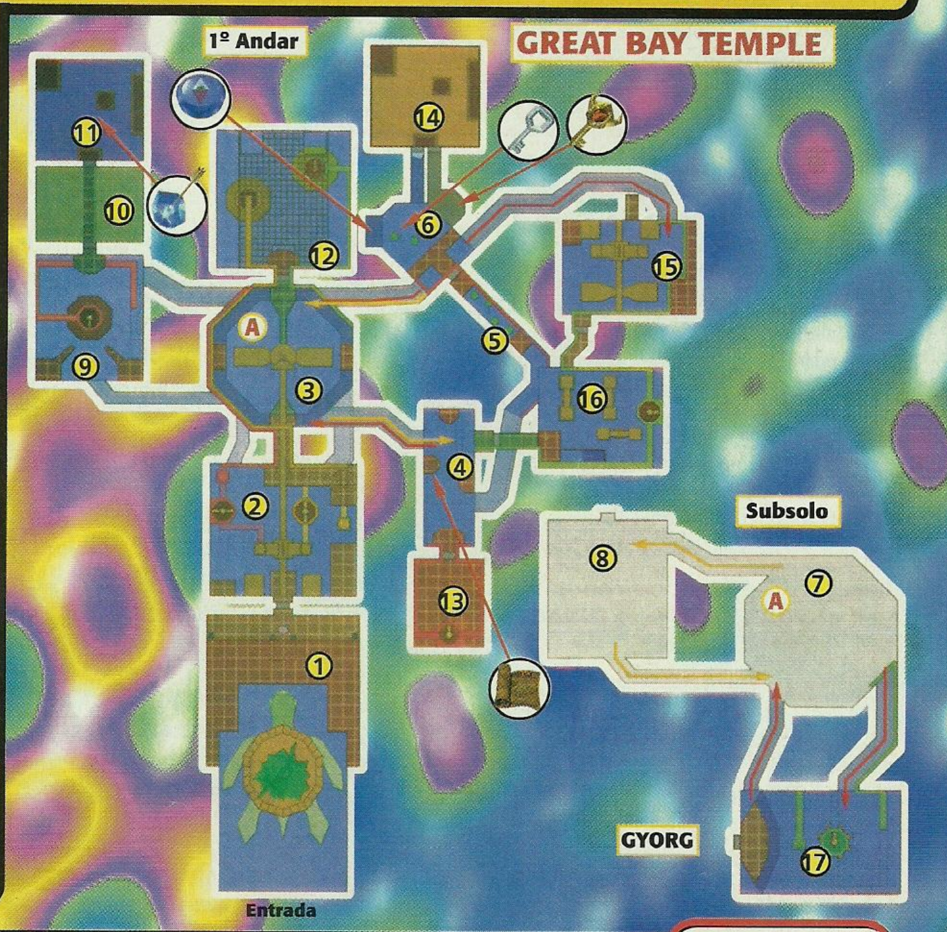
⑤ De volta a ③, mergulhe e entre na passagem com os canos verdes e vermelhos para voltar a ④. Use a flecha de gelo para criar plataformas até a porta mais distante.

⑬ Entre e atire uma flecha de gelo no inimigo (Blue Chuchu) para ele se transformar num bloco de gelo. Empurre-o e suba nele para alcançar a plataforma alta. Mova a alavanca e retorne até a sala ⑥ (da bússola), pelas salas ④ e ⑤.

⑥ Do outro lado da sala há uma abertura com alguns icebergs na frente. Use a flecha de gelo para criar plataformas até lá. Use a flecha de fogo para derreter a parede de gelo e entre na porta.



⑭ A batalha pela Boss Key com Gekko. Corra em direção a ele e acerte-o com a espada. Rapidamente, prepare sua flecha de gelo. Os monstros de geléia levarão Gekko até o topo da sala e criarão uma enorme bolha. Atire a flecha na bolha antes dela cair, ou você será capturado e tomará muita pancada. Repita o procedimento até acabar com ele. Na sala seguinte está a chave para a sala do mestre.



(2) Retorne para a sala principal do templo. Há uma fonte vermelha com água jorrando para cima. Logo acima, há um alvo para você usar seu Hookshot. Dispare o gancho ali para cair sobre o jato de água. Salte para a plataforma vermelha ao lado e mova a alavanca. Desça e suba na plataforma amarela e mova mais uma alavanca. Retorne à sala (3).

(3) Com as diversas alavancas acionadas, o fluxo da água mudará. Salte na água e desça até o fundo. Entre na passagem com um cano vermelho.

(15) Suba à superfície e escale a plataforma no canto. Suba no elevador, e quando estiver no topo, dispare uma flecha de gelo na cachoeira. A roda-d'água vai parar. Salte para a plataforma da frente, cruze o caminho e entre na porta do outro lado.



(16) Aqui, existem três gangorras controladas pela água, que podem ser acionadas com flechas de fogo ou gelo. Atravesse a primeira gangorra e suba até a metade da seguinte. Dispare uma flecha de fogo no gelo do teto e salte para a outra gangorra. Faça o mesmo procedimento e salte para a plataforma verde com mais uma alavanca, que você deve mover. Desça, suba na metade da primeira gangorra e derreta o gelo do teto para ela subir. Entre na porta para sair em (4). Dali, pegue a passagem de baixo para sair em (7).

(7) Desça até o fundo e entre na passagem com um cano verde.

(17) Equipe-se com corações e flechas e suba à superfície. Ande pelo cano verde e mova a última alavanca. Passe por cima do jato de água e entre na sala do chefe.

Gyorg

Esse é certamente o chefe mais difícil do jogo. Há duas maneiras de derrotá-lo. Na primeira, mais demorada, fique parado no meio da plataforma e dispare flechas no monstro quando ele passar por cima de você. Daí, mergulhe rapidamente como Zora e use o escudo (segure R e aperte B).



Retorne à superfície e repita até o final. Na outra forma, você deverá ter algumas fadas guardadas em garrafas, para ressuscitá-lo. Mergulhe, trave a mira em Gyorg (segure Z) e atire as barbatanas ou bata nele sempre que possível. É mais difícil, mas também é mais rápido.



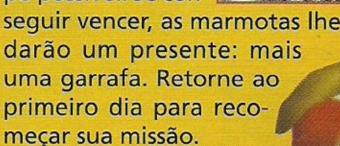
Após derrotar Gyorg...

Objetivos

- Devolva as quinze fadas para conseguir uma defesa especial
- Participe do concerto dos Zoras e obtenha uma garrafa na corrida das marmotas



Assim que terminar com Gyorg, corra de volta à Zora Hall para participar do show da banda, como guitarrista. Logo depois, retorne para a praia, atravesse os arcos até chegar próximo à cachoeira. Use o Hookshot na árvore (palmeira) que está acima, do lado esquerdo. Continue disparando de árvore em árvore até chegar ao topo de Waterfall Rapids. Converse com as marmotas (como Zora) e participe das corridas de natação. O objetivo é atravessar por dentros dos anéis e percorrer o caminho no menor tempo possível. Se conseguir vencer, as marmotas lhe darão um presente: mais uma garrafa. Retorne ao primeiro dia para recomeçar sua missão.



Vagando no cemitério

Objetivos

- Entre no cemitério e consiga a Captain's Hat
- Entre no túmulo e aprenda a Song of Storms
- Entre nos túmulos nos dois dias seguintes para ganhar itens



Volte para Clock Town e saia por East Clock Town. Chame Epona, siga para as montanhas e entre na passagem ao lado do Observatory. Salte as duas cercas e dirija-se até o Ikana Graveyard (cemitério). Na parede final, há um esqueleto gigante adormecido. Toque a Sonata of Awakening para fazê-lo despertar.

No início, ele sairá correndo. Siga atrás, tomando cuidado com as paredes de fogo. Destrua as criaturas para eliminar a parede e siga em frente. Dispare flechas de gelo no esqueleto para ele não correr e acerte-o com a espada até derrotá-lo. Depois, use o gancho para alcançar o baú que contém mais uma máscara, a Captain's Hat.



Retorne ao cemitério na noite do primeiro dia com a Captain's Hat. Converse com os esqueletos que estiverem ali e peça para eles abrirem o túmulo para você (a opção de baixo). Desça pelo buraco, atravesse as plataformas e derrote todos os morcegos da sala seguinte. Acenda as três tochas para a porta se abrir. Lá dentro está o Iron Knuckle, um enorme guerreiro. Trave a mira nele (botão Z) e dispare





flechas, bombas ou até use a espada, sempre mantendo distância. Após a luta, um espírito surge para lhe ensinar mais uma música, a Song of Storms. Há mais coisas para se fazer no cemitério nas outras noites, mas todas são opcionais. Retorne na segunda noite e entre na outra cova que os esqueletos abrirem, para conseguir um pedaço de coração. Se entrar na cova no terceiro dia, poderá participar de um minigame com Dampé, o coveiro. Ajude-o a cavar nos locais certos e derrote o Big Poe para ganhar sua sexta garrafa.

O estranho mundo de Ikana

Objetivos

- Entre em Ikana Canyon com a Garo's Mask
- Acabe com a maldição para o rio voltar a correr
- Cure o homem mumificado para ganhar a Gibdo Mask



Retorne à entrada de Ikana (mesmo local onde havia o soldado invisível no círculo de pedras), usando a Garo's Mask. Converse com o velho sentado na beirada acima e use o Hookshot na árvore que aparecer. Siga em frente para entrar em Ikana Canyon. Ande até a ponte quebrada e use flechas de gelo nos inimigos para transformá-los em blocos. Use o Hookshot nas árvores para chegar à parte de cima da cidade. Acerte a coruja com a espada para demarcar o local. Note que se você continuar usando a Garo's Mask, será constantemente atacado por guerreiros ninja. Derrote-os para ganhar algumas dicas sobre a região.



Muitas coisas para se fazer por aqui. Entre em Springwater Cave, do outro lado da cidade. Lá dentro, há um fantasma que toca uma música que tira sua energia. Toque a Song of Storms para acabar com a maldição e fazer o rio voltar a correr.

Agora, dirija-se para a Music Box House, uma casa em forma de caixa de música. Você não conseguirá entrar enquanto a garotinha Pamela estiver ali dentro. Ponha uma bomba na porta para chamar sua atenção. Quando ela sair, coloque a Stone Mask e entre rapidamente na casa. Desça para o andar de baixo para encontrar uma múmia (o pai de Pamela). Toque a Song of Healing para transformá-lo em homem novamente. Pela boa ação, você será recompensado com a Gibdo Mask, que lhe permitirá passar desapercebido por múmias e outras criaturas.





No fundo do poço

Siga os caminhos próximos à Music Box para encontrar o poço de Ikana (um enorme buraco no chão). Antes de descer ali, você deverá se preparar. As múmias do poço pedirão uma série de itens para você entregar, senão não o deixarão passar. Alguns itens devem ser conseguidos antes de entrar no poço, enquanto outros podem ser encontrados ali mesmo. Veja no mapa cada item que você deverá entregar.

1. Poção Azul (compre do Deku Scrub, à esquerda da entrada de Ikana Canyon – à frente de Sakon's Hideout)
2. Um peixe (nos pequenos lagos)
3. Água pura
4. Um inseto
5. Outro inseto
6. Cinco Magic Beans (compre do Deku Scrub, ao lado do Tourist Information, em Deku em Southern Temple)
7. Outro peixe
8. Dez Deku Nuts (destrua alguns Deku Babas próximo ao pântano)
9. Água quente
10. Dez bombas (compre no Bomb Shop)
11. Mais um inseto
12. Um Big Poe
13. Leite (compre dos irmãos Gorman, em Milk Road)

Não deixe de usar a Gibdo Mask para não ser expulso do poço. Entregue os itens para cada uma das múmias, e sempre deixe espaço vazio nas garrafas. Cuidado com o Wallmaster, uma enorme mão que surge do nada e pode mandá-lo para a entrada: fique atento à sombra acima de sua cabeça. Quando enfrentar o Big Poe (fantasma), derrote-o com flechadas e guarde-o na garrafa.



Na última sala, acenda todas as tochas para um baú surgir. Lá dentro está o Mirror Shield, que além de protegê-lo, permite a você refletir certos tipos de luz. Hora de tocar a Song of Time e recomeçar.



O antigo castelo de Ikana

Próximo passo, Ancient Castle of Ikana. Antes de ir para lá, compre um Powder Keg em Clock Town: você precisará dele mais tarde. Na porta do palácio, há uma placa que diz que as portas jamais se abrirão. À esquerda há uma abertura na parede. Entre ali, bata no cristal que está no meio da sala e use o Mirror Shield para refletir a luz no desenho do Sol que está na parede. A passagem se abrirá.

(2) Ao entrar no castelo, você será atacado por diversos tipos de inimigos. Use a Garo's Mask, a Gibdo Mask ou a Captain's Hat, dependendo do tipo de zumbi que o atacar. Se estiver mascarado, eles irão apenas dançar. Derreta o gelo do interruptor da parede e entre na sala seguinte.

(3) Aqui Deku Link volta a agir. Bata no cristal para a plataforma levantar e



corra até a flor Deku. Bata a cabeça na plataforma e flutue até o cristal que está acima. Bata nele para a porta se abrir.

(4) Vire Deku e use a flor para voar até o interruptor à esquerda. Tire a máscara, pise no botão e use a Lens of Truth para enxergar a plataforma. Detone as aranhas com flechas e passe para o outro lado. Entre em (5), destrua os Blue Bubbles e saia do castelo.



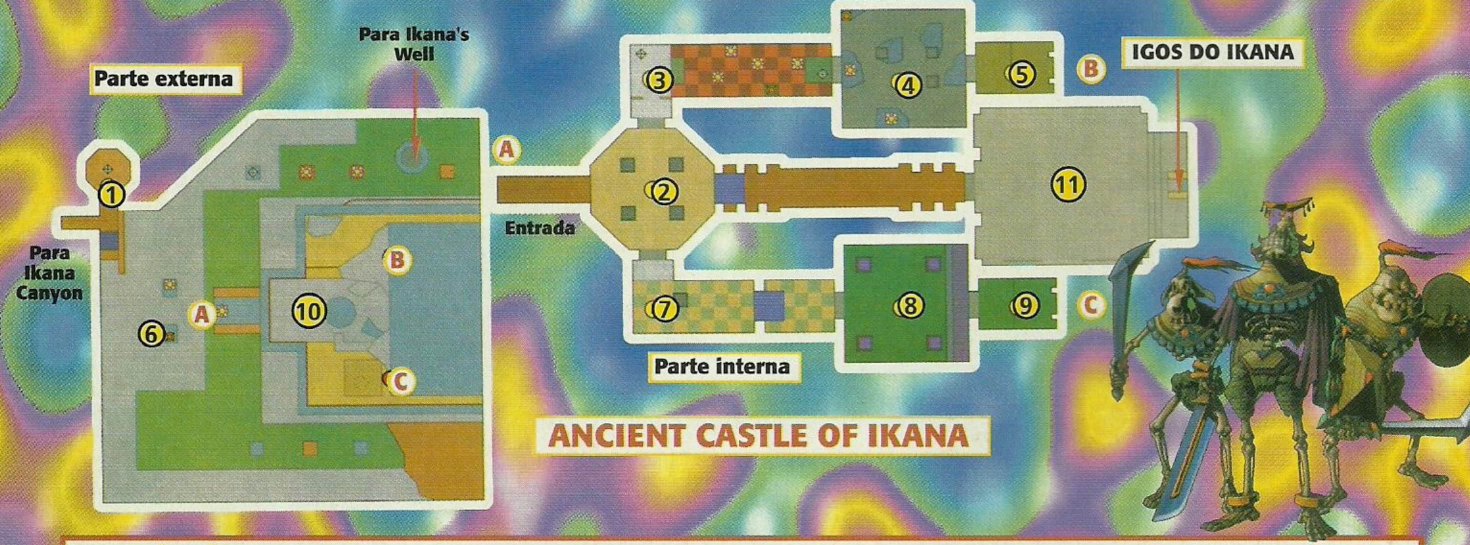
(6) Siga as escadas até o topo do castelo. Ande pela beirada, vire Deku e use a flor para alcançar o pilar com um botão. Pressionando-o você fará um bloco (em C) se mover, permitindo a luz do Sol entrar pelo telhado da sala (7). Reentre na sala (2) e atire uma flecha de fogo no botão do pilar da direita. Entre na sala que você destrancou e enfrente o Floormaster, uma mão gigante. Após derrotá-la, use o Mirror Shield para derreter a imagem do Sol na pedra. Na sala seguinte (8), derrote mais um Wizrobe com flechas. Passe pela próxima sala (9) e suba as escadas para (10).

(10) Ande pelo telhado até encontrar uma parte rachada do piso. Vire Goron,



coloque o Powder Keg na rachadura e proteja-se. A explosão abrirá um rombo que permitirá o Sol bater na sala (2). Desça pelo buraco.

(2) Use o Mirror Shield para refletir a luz na imagem do Sol do bloco. Entre na passagem que se abrir e siga para (11).



Igos du Ikana

Os inimigos deste templo são dois esqueletos-guerreiros e seu líder, o rei de Ikana. Para começar, atire a flecha de fogo nas cortinas, para a luz do Sol entrar na sala. Após conseguir isso, bata nos esqueletos até eles caírem, daí use o Mirror Shield para refletir a luz do



Sol sobre sua pilha de ossos. Após fritar os dois esqueletos, o rei Igos du Ikana irá atacá-lo. Faça ele abaixar a defesa com flechas e aproveite o momento para refletir luz do Sol nele.

Depois da luta, o rei retorna e lhe ensina mais uma canção: a Elegy of Emptiness, que lhe permite criar quatro cópias de você, dependendo da máscara que estiver usando. Isso será bastante útil para pressionar botões no chão, que existem aos montes no próximo palácio.

Escalando o Stone Tower



Para entrar no próximo templo é preciso escalar um caminho cheio de subidas e descidas. Use a nova música para criar clones e coloque-os sobre os botões para rearranjar os blocos flutuantes e use-os para atravessar os buracos. Sempre que encontrar um botão, pise nele para perceber o que ele faz em relação aos outros. Seja rápido, porque a estátua desaparece após um tempo. O gan-



cho também será obrigatório na maior parte da travessia. Ao final, não deixe de acertar a coruja para nunca mais ter que repetir esse caminho.

Stone Tower Temple

Item especial: Light Arrow (flecha de luz)
Prêmios: um coração e os restos mortais de Twinmold
Itens opcionais: 15 fadas amarelas



(1) Na sala inicial, entre na porta da esquerda (2). Exploda a parede rachada com uma bomba e, como Goron, destrua a fileira de caixas. Pegue os outros caixotes e coloque-os sobre os botões. Toque a Elegy of Emptiness para colocar as estátuas de Goron sobre os outros botões. A porta se abrirá quando todos forem pressionados. Na sala seguinte, coloque bombas nos quadrados marcados no piso.

(3) O Sol bate nesta sala. Use o Mirror Shield e reflita a luz no Sol desenhado na pedra. Atravesse a parte de lava como Goron. Pegue o mapa no baú. Exploda as duas estátuas Armos para ganhar uma chave.



(4) Use a chave e vire Zora. Mergulhe até o fundo e deixe a Dexihand arremessá-lo para o lado oposto. Pegue a chave no baú, mergulhe novamente, destrua a Dexihand e passe pela abertura.

(5) Debaixo d'água, destrua as minas e pressione o botão dourado. Um baú de ponta-cabeça vai surgir (pegue-o depois). Suba como Link, atire uma flecha de fogo no botão congelado. Mais um baú inalcançável vai aparecer. No local da foto, use o escudo para refletir a luz no espelho por certo tempo. Depois, siga e reflita a luz do espelho na pedra do Sol. Pegue a bússola no vão.

(6) Como Goron, derrube a coluna até a luz poder brilhar na sala. Reflita a luz no espelho da esquerda, daí corra e use a luz para refletir no outro espelho. Repita para queimar a pedra do Sol no fundo. Volte e reflita a luz no espelho da direita para derreter a pedra do Sol da direita.

(7) Como Deku, flutue de flor em flor para alcançar a passagem para (8). Nesta sala, derrote o Garo Master para ganhar a Light Arrow (flecha da luz). Use o escudo contra as espadadas e atire flechas de gelo para paralisá-lo. Daí, use bombas e a espada para detoná-lo.

(9) Na passarela, use o gancho para arrancar a máscara de ferro do inimigo, depois acerte flechas nele. Entre em (4) Use a flecha de luz para acabar com Eyegore. Atire em seu olho quando ele brilhar em amarelo.



(1) Retorne à primeira sala da torre. Pise nos botões para mover os blocos e desobstruir uma jóia vermelha na parede. Dispare uma flecha de luz para virar o templo de ponta-cabeça.

Stone Tower Temple (ponta-cabeça)

O templo ainda é o mesmo, só que tudo estará invertido. Entre, ande pelas vigas e entre na porta da direita. Use a flecha da luz para derreter a pedra do Sol. Flutue como Deku até a ponte central e entre em um corredor. Pise no botão para um baú com uma chave surgir. Derrote o Hiploop e pegue a chave. Flutue para o andar de cima e abra a porta trancada, do lado esquerdo.



Na sala seguinte, atire na jóia vermelha com a flecha da luz para desvirar o templo. Como Goron, atravesse a lava. No outro lado, atire na pedra mais uma vez e passe pela saída.

Ao entrar, dispare na pedra vermelha para virar a sala. Um bloco cairá do teto. Empurre-o até seu lugar correto (olhe para o teto para verificar o buraco no piso), sempre virando e desvirando a sala para atravessar os obstáculos.



Na próxima sala, enfrente Wizrobe. Rebata com o escudo as chamas e dispare flechas no inimigo que girar. Após derrotá-lo, use o gancho no baú que surgir para subir ao andar superior.

Como Deku, voe até o outro lado. Entre no buraco da direita, destrua as estátuas e deixe uma estátua sua (toque a Elegy) sobre o botão, para um baú com uma chave surgir. Na sala seguinte, flutue até a porta do outro lado. Evite os Blue Bubbles e entre na porta.



Mais um minichefe: Gomez. Destrua primeiro os morcegos ao seu redor com a flecha de luz. Proteja-se dele com o escudo e use a espada. Você ganhará a Boss Key. Retorne até a sala que você flutuou antes, e entre na passagem à esquerda para retornar à sala inicial do templo.

As estátuas da sala protegem um botão. Desvire o templo com a flecha de luz para destruir as estátuas. Ative um botão para um baú surgir. Atire o gancho no baú para subir até a passarela superior.

Derrote o Eyegore, atirando flechas ou o gancho quando ele brilhar em amarelo. Seu prêmio será a Giant's Mask, feita especialmente para ser usada contra o chefe deste templo.

Assim que entrar, atire seu gancho no baú do teto para subir. Ao pousar, atire no alvo do teto e desça no andar do chefe. Siga para enfrentar Twinmold.



Twinmold

Para ter chances contra esse verme gigantesco, será preciso aumentar de tamanho. Equipe a Giant's Mask (ela consome magia, então use-a somente quando estiver próximo do bicho) e tenha uma garrafa de leite Chateau Romani sempre pronta para ser usada. Os pontos fracos de Twinmold são a cabeça e a cauda: aponte sua espa-



da e flechas sem dó. Ao derrotá-lo, você finalmente terá libertado o quarto gigante e estará pronto para o confronto final com o Skull Kid. Aproveite agora para pegar todas as máscaras, fadas, itens e corações que puder.



Para a lua



Você libertou os espíritos dos quatro gigantes que protegiam Clock Town. À meia-noite do terceiro dia, suba no topo da torre e toque a música Oath to Order: quatro gigantes impedirão a queda do satélite, a Majora's Mask ganhará vida e você será mandado para a lua.

Os labirintos lunares



Na lua, você tem duas opções: ou segue direto para pegar Majora, ou tenta a melhor máscara do jogo, a Fierce Deity's Mask (você deverá ter todas as 23 máscaras). Você encontrará cinco crianças, que o convidarão para desafios em troca das máscaras que você acumulou. Cada um dos quatro labirintos deve ser cumprido com Link numa forma diferente.

DEKU DUNGEON



Converse com a criança Odolwa. Dê uma de suas máscaras para começar no Deku Dungeon. Como Deku, flutue, pegue o coração na plataforma e entregue mais uma máscara no final.

GORON DUNGEON



Fale com a criança Goht e entregue duas máscaras. Vire Goron e role para atravessar os buracos. Você deve trombar em alta velocidade nos baús para ser mandado para 90 graus em outra direção. Faça isso até chegar ao final do percurso. Próximo à saída, pegue o coração e entregue mais duas máscaras ao garoto Goht.

ZORA DUNGEON



Você já sabe: fale com a criança Gyorg e entregue três máscaras. Vire Zora, escolha uma das rotas e entregue três máscaras no final.

LINK DUNGEON

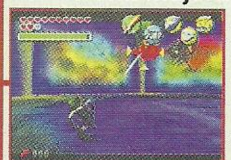


Pague quatro máscaras à criança Twinmold (guarde a Mask of Truth e a Bunny Hood para o fim). Siga como Link e vença os velhos inimigos da mesma maneira que antes, use Bombchus nas rachaduras nas paredes e entregue as máscaras que sobrarem. Converse com o garoto da Majora's Mask para ganhar a Fierce Deity's Mask, que transforma Link num guerreiro poderoso. É hora da batalha final!

O coração da escuridão

Se você tiver a Fierce Deity's Mask, a luta será fácil. É só dar espadadas sem parar. Agora, se não possuí-la, você deverá ser habilidoso para acabar de vez com Majora.

Forma um: Majora's Mask



Atire flechas na máscara enquanto ela voa pela arena. Você deverá acertá-la por trás, então espere ela girar. Como Zora, tente derrubá-la, atirando suas barbatanas. Proteja-se das chamas com seu escudo. Cuide dos guardiães que surgirem com flechas.

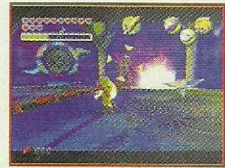
Forma dois: Majora's Incarnation



A nova mutação de Majora move-se rápido por toda a arena, por isso mantenha distância e dispare flechas normais. Quando ela cair, corra e acerte-a com a espada.

Forma três: Majora's Wrath

A última forma da máscara maldita é o inimigo mais horripilante do game.



Ele joga tentáculos como um chicote e manda lâminas em sua direção. Mantenha distância e atire flechas de luz (segure o Z para travar mira). Um tiro certeiro o derrubará, dando chance para uma espadada. Repita até mandá-lo para o lugar que ele merece: o inferno!

Parabéns! Você terminou o game e salvou Clock Town de seu destino cruel! Se você conseguiu pegar as 24 máscaras, verá o melhor final do jogo. Relaxe e aproveite!

Na próxima edição, a localização de todas as máscaras, os pedaços de coração e como cumprir os objetivos do Bombers' Notebook. Até lá!

NUNCA TAMANHA DIVERSÃO CUSTOU TÃO BARATO!



PURPLE — TEAL — AMARELO — TRANSPARENTE — KIWI

NOVO PREÇO! 33% + BARATO

GAME BOY COLOR

3x R$ 66,33 ou em 10x R$ 23,21

DIRECTSHOPPING CINCO ANOS

Nintendo by gradiente

F1 2000
SÓ PARA GAME BOY COLOR



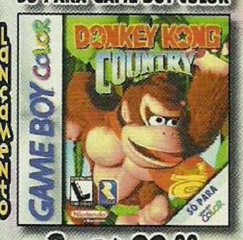
3x R$ 33,00

THE JUNGLE BOOK
SÓ PARA GAME BOY COLOR



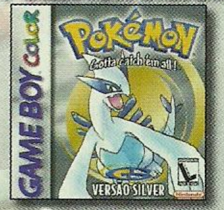
3x R$ 33,00

DONKEY KONG COUNTRY
SÓ PARA GAME BOY COLOR



3x R$ 33,00

POKÉMON SILVER



3x R$ 33,00

POKÉMON GOLD



3x R$ 33,00

POKÉMON AMARELO



3x R$ 33,00

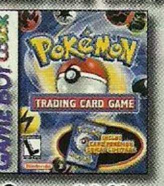
X-MEN MUTANT ACADEMY
SÓ PARA GAME BOY COLOR





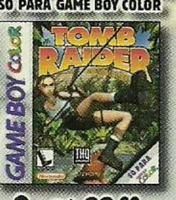
3x R$ 33,00

POKÉMON TRADING CARD



3x R$ 33,00

TOMB RAIDER
SÓ PARA GAME BOY COLOR





3x R$ 33,00

ALADDIN
SÓ PARA GAME BOY COLOR



3x R$ 33,00

PERFECT DARK
SÓ PARA GAME BOY COLOR



3x R$ 33,00

FIFA 2000





3x R$ 33,00

MISSÃO: IMPOSSÍVEL
SÓ PARA GAME BOY COLOR



3x R$ 33,00

TOY STORY 2
SÓ PARA GAME BOY COLOR



3x R$ 33,00

POKÉMON PINBALL



3x R$ 36,66

LOONEY TUNES ALERT
SÓ PARA GAME BOY COLOR



3x R$ 33,00

DONALD DUCK
SÓ PARA GAME BOY COLOR

3x R$ 33,00

TUROK 2

3x R$ 33,00

CORRIDA MALUCA
SÓ PARA GAME BOY COLOR



3x R$ 33,00

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

Preços válidos até 31/01/2001 ou enquanto durarem os estoques. - Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. - Frete não incluso - Taxa de juros para pagamentos em 10x: 2,9% ao mês, somente para cartão de crédito.

www.dshop.com/nintendo (011) 7266-7777**

NOVO TELEFONE A PARTIR DE FEV/2001 (11) 4166-7777



CÓDIGO NN1AC

BANJO-TOOIE™

BANJO E KAZOOIE ESTÃO DE VOLTA! SÃO 9 NOVOS MUNDOS À SUA ESPERA.

NINTENDO64

A Dupla Está de Volta!

3x R$ 56,33

- SEQUENCIA DE UM DOS MELHORES GAMES DE PLATAFORMA DE TODOS OS TEMPOS!
- BANJO E KAZOOIE AGORA PODEM SE SEPARAR.
- UTILIZE OS PODERES DO FEITICEIRO MUMBO-JUMBO PARA EXECUTAR AS MAIS DIVERSAS TAREFAS!
- ENCONTRE HUMBA-WUMBA PARA SER TRANSFORMADO EM DETONADOR, TIRANOSSAURO E OUTRAS ESQUISITICES!
- 9 ENORMES, GIGANTESCOS E COLOSSAIS MUNDOS. E COM CHEFES NAS MESMAS PROPORÇÕES!
- MODOS MLTIPLAYER PARA 4 JOGADORES.
- COMPATÍVEL COM RUMPLE PAK.



F1 RACING

Lançamento





3x R$ 56,33

BATMAN BEYOND

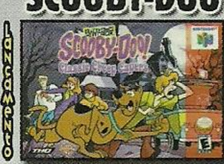
Lançamento



3x R$ 56,33

SCOOBY-DOO

Lançamento



3x R$ 56,33

MEGAMAN 64

Lançamento

3x R$ 56,33

READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2

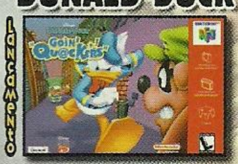
Lançamento



3x R$ 56,33

DONALD DUCK

Lançamento



3x R$ 56,33

SPIDER-MAN

Lançamento



3x R$ 56,33

LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK

INCLUI CARTUCHO DE EXPANSÃO E GUIA DE JOGO



3x R$ 66,33

007 THE WORLD IS NOT ENOUGH



3x R$ 56,33

PERFECT DARK



3x R$ 56,33

MARIO TENNIS



3x R$ 56,33

POKÉMON STADIUM



3x R$ 66,33

ISS 2000

3x R$ 56,33

SUPER SMASH BROS.



3x R$ 56,33

MARIO PARTY 2

3x R$ 56,33

TUROK 2

3x R$ 26,33

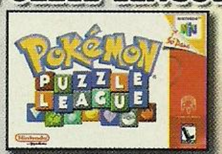
MICKEY'S SPEEDWAY USA

3x R$ 66,33

KIRBY 64

3x R$ 56,33

EXCITE BIKE 64
3x R$ 56,33

POKÉMON PUZZLE LEAGUE

3x R$ 56,33

BODY HARVEST

3x R$ 23,00

CASTLEVANIA 64

3x R$ 49,67

YOSHI'S STORY

3x R$ 43,00

BIO FREAKS
3x R$ 19,67

TOY STORY 2

3x R$ 56,33

QUAKE 2

3x R$ 46,33

SHADOW MAN

3x R$ 49,67

NEW TETRIS + CONTROLLER AMARELO

3x R$ 63,00

RIDGE RACER 64
3x R$ 56,33

1080º SNOWBOARDING

3x R$ 43,00

STAR WARS: RACER

3x R$ 49,67

WAVE RACE

3x R$ 49,67

SOUTH PARK + CARTUCHO DE MEMÓRIA

3x R$ 49,67

WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP
3x R$ 49,67

NINTENDO 64 3x R$ 163,00 OU EM 10x R$ 57,03

ANIS · KIWI · JABUTICABA · TANGERINA · UVA

Consulte sobre a disponibilidade de cada cor.

Nintendo by gradiente

CARTUCHO DE EXPANSÃO 3x R$: 26,33


CONTROLLER N64 NAS CORES: ANIS, TANGERINA, KIWI, CEREJA, UVA E JABUTICABA. 3x R$: 33,00


RUMBLE PAK 3x R$: 16,33

CARTUCHO DE MEMÓRIA 3x R$: 16,33




3x R$ 99,67 OU EM 10x R$ 34,87

GRÁTIS 01 GAME: SUPER MARIO WORLD

F-ZERO

3x R$ 29,67

A LENDA DE ZELDA

3x R$ 29,67

CONTROLLER EXTRA

3x R$ 19,00



ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

www.dshop.com/nintendo (011) 7266-7777**

Preços válidos até 31/01/2001 ou enquanto durarem os estoques. Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. • Frete não incluso • Taxa de juros para pagamentos em 10x: 2,9% ao mês, somente para cartão de crédito.

NOVO TELEFONE A PARTIR DE FEV/2001 (11) 4166-7777

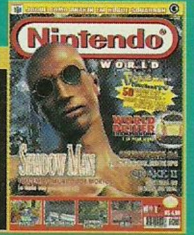


CÓDIGO NN1AA

Complete já sua coleção de Nintendo World e tenha o poder em suas mãos!

www.nintendoworld.com.br

Ed.12 – agosto/99



- O apavorante Shadow Man, totalmente em português
- Shadowgate 64, passo a passo até o final
- Os monstros de Quake 2
- Todas as dicas de World Driver Championship
- Segunda parte do debulhado de Pokémon para o Game Boy
- A estratégia de Command & Conquer
- Grátis: adesivo Nintendo World

Ed.18 – fevereiro/2000

- Mario Party 2: o melhor Multiplayer da Nintendo ganha seqüência
- Pokémon Gold & Silver: todas as novidades sobre os novos jogos
- O final de Donkey Kong 64 e Shadow Man
- Itens e armas de Turok Rage Wars
- O ano das seqüências: os maiores lançamentos Nintendo para o ano 2000
- Especial: os amantes do Game Boy
- Grátis: pôster duplo – Donkey Kong e Pokémon Stadium

Ed.13 – setembro/99

- 34 páginas só de Pokémon! Informações sobre as 150 criaturas, localizações e todos os itens
- Detonados: Pokémon Snap (N64) e o final das versões Vermelha e Azul para o Game Boy
- As primeiras informações sobre o novo Zelda para N64
- A eleição dos melhores games Nintendo de todos os tempos feita pela equipe NW
- Super Classics: tudo sobre Mario, o maior mascote da Nintendo
- Entrevista com um dos programadores de Shadow Man

Ed.19 – março/2000



- Todos os segredos de Pokémon Stadium para o Nintendo 64
- Como usar o Transfer Pak
- Zelda Tri Force Series, Metal Gear e Star Wars: Racer para o Game Boy Color
- Ridge Racer 64: o clássico da velocidade finalmente no N64
- Visita a uma convenção americana de Pokémon
- NST: o novo estúdio de desenvolvimento de jogos da Nintendo
- RE2: O passo a passo de Claire e do Quarto Sobrevivente
- Dicas dos melhores jogos para Nintendo 64 e Game Boy

Ed.14 – outubro/99





- Jet Force Gemini: Juno, Vela e Lupus num dos melhores games do ano
- Pokémon Amarelo e as primeiras notícias sobre as novas versões Gold e Silver e os novos Pokémon
- Informações exclusivas sobre o novo Game Boy e o projeto Dolphin
- Começo do detonado de Shadow Man para Nintendo 64
- Especial Rayman + entrevista com os programadores do game
- Duke Nukem, Hybrid Heaven, All Star Tennis 99, Nascar 2000, Monaco Grand Prix e muito mais

Ed.20 – abril/2000

- Especial Game Boy: a invasão dos novos games e o sucesso do portátil
- Pokémon Stadium: as manhas pra vencer a todos e pegar Mew e Mewtwo
- O novo game de James Bond
- Game Boy Color: Tarzan, Toy Story 2, Tomb Raider, Fifa, Power Rangers
- Previews: Kirby 64: The Crystal Shards, Bomber Man Attack, Ogre Battle 64 e muito mais
- A nova seção Gallery com um desfile de astros Nintendo
- O retorno do Super Classics com Super Mario World detonado
- 43 códigos exclusivos de GoldenEye 007

Ed.15 – novembro/99

- Donkey Kong: o gorila mais famoso do mundo chega ao 64 bits
- Zumbis e monstros mutantes na primeira matéria sobre Resident Evil 2 para Nintendo 64
- Todos os segredos de Pokémon Yellow
- Reviews: Winback – Covert Operations, Road Rash 64, Destruction Derby 64 e muito mais
- Primeira parte do detonado de Jet Force Gemini
- Seqüência da estratégia de Shadow Man
- Especial: A galera Pokémaníaca

Ed.21 – maio/2000



- Perfect Dark: os jogos de tiro chegam à perfeição
- Conheça Joanna Dark, a nova musa dos games
- Tony Hawk's Pro Skater: manobras e estratégias de todas as pistas
- O arquivo secreto do Game Boy Advance
- Preview: Hey you Pikachu!, 40 Winks, Army Men: Air Combat, Taz Express e International Superstar Soccer 2000
- Pokémon: o novo Trading Card Game para Game Boy
- Promoção: os vencedores da Maximega Promoção Pokémon Stadium
- Gallery: Link, o herói de The Legend of Zelda

Ed.16 – dezembro/99



- Aprenda a derrotar os zumbis no passo a passo de Resident Evil 2
- Todas as Bananas Douradas de Donkey kong 64
- Tudo sobre Pokémon: O Filme
- Avaliações: Resident Evil 2, Earthworm Jim, Rayman 2, Gauntlet Legends, Toy Story 2, Ready 2 Rumble, Paper Boy e NBA Courtside 2
- Mais uma parte dos detonados de Jet Force Gemini e Shadow Man
- Top Secret: as dicas mais quentes do mundo dos games

Ed.22 – junho/2000

- E3 2000 Especial – Nintendo arrasadora: 16 páginas e 100 novos jogos na maior feira de games do mundo
- Tudo sobre Excitebike 64 e Perfect Dark
- Super Classics: Pegue o Hadouken e detone todos os mestres em Mega Man X
- Hot Shots: As aventuras de Donkey Kong na televisão
- Os vencedores da promoção Multi Sabores
- Gallery: Tudo o que você gostaria de saber sobre Yoshi

Ed.17 – janeiro/2000

- Edição de colecionador: 2000 dicas de todos os consoles Nintendo
- Os melhores games Nintendo de 1999, na opinião da equipe NW
- Mais passo a passo de Donkey Kong 64 e o final de Jet Force Gemini
- Vampiros e suspense em Castlevania – Legacy of Darkness
- Shadow Man: a seqüência da estratégia
- Hot Shots: informações exclusivas sobre novos jogos

Ed.23 – julho/2000



- Encontro histórico: Solid Snake, de Metal Gear Solid, e Joanna Dark, de Perfect Dark, juntos pela primeira vez
- Passo a passo de Metal Gear Solid para Game Boy Color
- Perfect Dark: as melhores dicas do Multiplayer
- A primeira parte do detonado de Chrono Trigger, do SuperNintendo
- Entrevista com Shigeru Miyamoto, o criador de Zelda
- Cobertura completa: Banjo-Tooie, Kirby 64, StarCraft, Tomb Raider, Wario Land 3 e Rayman
- Grátis: pôster especial com a nova geração dos Pokémon

Só a Nintendo World tem as melhores e mais recentes informações sobre os últimos lançamentos Nintendo. Pode comparar! Adquira os números atrasados nas bancas mais legais do país. Peça ao seu Jornaleiro! Se ele não tiver, diga-lhe para encomendar pelo telefone (11) 3865-4949. Você também pode comprar pelo (11) 279-9355. Ligue correndo!



DONKEY KONG COUNTRY™

Mais um ponto para uma das maiores softhouses de todos os tempos!

Desde que soubemos que Donkey Kong Country seria adaptado para Game Boy Color, ficamos com água na boca. Afinal, poder jogar um dos melhores jogos de todos os tempos onde quiser, sem ter que ter uma TV por perto, é uma mão na roda. E pode crer que essa versão para Game Boy Color é impressionante. Tudo no jogo foi adaptado maravilhosamente bem e com fidelidade à versão de Super NES, lançada no final de 1994 e que causou um grande rebuliço no mundo dos games, pois todo mundo se perguntava como era possível um console teoricamente inferior às "possantes" máquinas de 32 bit ter um game que quebrava qualquer coisa existente na época. A gente fica imaginando o trabalhão que essa macacada deu pra Rare – primeiro quando eles conseguiram superar a concorrência com o primeiro título; e agora com essa adaptação feita para um hardware que já tem mais de dez anos de idade!

Uma novidade que foi inaugurada em Donkey Kong 64 também aparece aqui. A tela de abertura muda de acordo com o mundo que você alcançou no jogo, quer dizer, na primeira vez em que você ligar o GBC com o cartucho plugado, a tela de abertura que aparecerá será do primeiro mundo. Se você chegar até o quarto mundo, terá quatro telas diferentes alternando-se cada vez que ligar o console. É coisa pequena, mas que mostra o cuidado da Rare em buscar cada vez mais diversificação em seus títulos, até mesmo nos mínimos detalhes. Mas vamos ao que interessa, ou seja, o game.

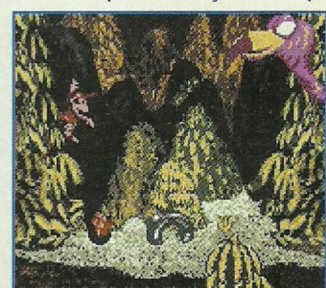
Faltam botões, sobra diversão

A história é aquela velha ladainha de sempre: Donkey e Diddy Kong vivem tranqüilos em sua casa na árvore quando aquele crocodilo picareta chamado K. Rool resolve roubar todo o estoque de bananas dos macacos. Quando a fome aperta, a dupla sai caçando rép-









Recordar é viver: DK Country para Game Boy é uma transposição mais do que fiel do game para SNES



til atrás de réptil pela ilha DK. Nada que exija profundas elucubrações mentais, já que o real propósito do game é a diversão desencanada. Coisa que DKC proporciona com uma pata nas costas!

Os controles são praticamente os mesmos. No Super NES usavam-se os botões B e Y para pular, atacar, correr e pegar barris. O Select era utilizado para trocar os personagens. O GBC não possui Y, então é só trocá-lo pelo A e tudo bem. Um problema que pode ser mencionado é que os botões do portátil estão dispostos mais próximos que os do controle do Super Nintendo, o que torna dificultosa a superação de alguns obstáculos, principalmente aqueles buracos que é preciso pular ao mesmo tempo em que se corre pela tela.

Falar que os gráficos de DKC são bonitos é chover no molhado. Eles são lindos! É lógico que transpor um game de um console de 16 bit para outro de 8 bit impõe uma série de limitações. Muitas das texturas originais foram suprimidas para manter a taxa de frames numa velocidade aceitável. E para falar a verdade, há momentos em que essa nova versão é até mais rápida que a antiga. O que chega a chapar o coco mesmo são os cenários de fundo, que estão todos lá. Claro que com muito menos cores, mas quem jogou o game do Super NES vai sentir calafrios na espinha na primeira vez em que vir as luzes mudando de verde para vermelho, e vice-versa, na fase Stop & Go Station.

As melodias das músicas são as mesmas de antes, mas o problema é que a parte sonora do hardware do Game Boy Color é limitada, o que faz com que as músicas soem meio que decepcionantes para quem curtiu a excelente trilha sonora da versão de Super NES. Só de ouvir aquela musiquinha new age das fases de água cheia de blips, picts, pacts, já dá vontade de gravar uma fita cassete com as músicas do Super NES e abaixar o volume do Game Boy.

Os chefes foram recriados à perfeição e são alguns dos maiores vilões que já adentraram a telinha do portátil da Nintendo. Todas as fases de bônus também estão presentes, e a vantagem agora é que você pode disputar uma partidinha Multiplayer com um amigo nelas conectando um Game Boy Color a outro.

Para encerrar, podemos dizer que não há como errar com Donkey Kong Country. Quem já conhece o título vai matar as saudades de uma das maiores obras-primas dos video games (seguramente o melhor título da série DK), e quem não conhece vai se divertir a valer com um game pra lá de bacana.

Eduardo Trivella

O macaco tá certo!

O melhor da família Kong nos consoles Nintendo

Donkey Kong (1986) – NES
A estréia de Donkey, no papel de vilão. Um dos games mais famosos de todos os tempos.

Donkey Kong (1994) – Game Boy
Um quebra-cabeça dos melhores já feitos para o portátil. Diversão absoluta fase após fase.

Donkey Kong Country (1994) – SNES
Donkey e Diddy arrasam crocodilos no Super NES. Uma verdadeira obra-prima da Rare.

Donkey Kong Country 2: Diddy Kong's Quest (1995) – SNES
A estréia de Dixie, a macaquinha loira. E Diddy mostra que tem tanto carisma quanto DK.

Donkey Kong Land 3 (1997) – Game Boy
Perfeita versão do Super NES para o Game Boy. Dessa vez, Kiddy Kong é o maioral.

Diddy Kong Racing (1997) – N64
Uma das maiores surpresas do 64 bits. Corrida, aventura e macaquices, tudo misturado com muito bom gosto.

Donkey Kong 64 (1999) – N64
A verdadeira estréia da família Kong no N64. Destaque para o trio Lanky, Chunky e Tiny.

DADOS

Tipo de jogo:	ação/plataforma
Publisher:	Nintendo
Desenvolvimento:	Rare
Salva?	sim (3 slots)
Tamanho:	não disponível
Número de jogadores:	1 a 2 simultâneos
Recomendado para:	todas as idades

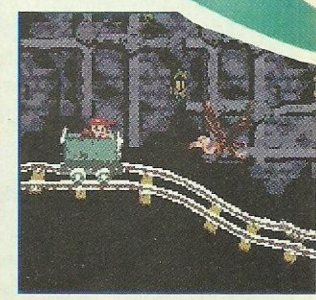
AVALIAÇÃO

Gráficos	10,0
Som	7,5
Jogabilidade	8,5
Diversão	9,5
Replay	9,0

NOTA 9,1









Corrida Maluca

Os pilotos mais malucos da TV se dão bem no Game Boy Color

Dick Vigarista, o cachorro Muttley (mais conhecido no Brasil como Rabugento), Penélope Charmosa e a Quadrilha de Morte... Quem não conhece essa turma, criada em 1968 pelos estúdios Hanna-Barbera, deve morar na Lua ou em outro planeta que não tenha transmissão de TV. Afinal de contas, a série Corrida Maluca (ou Wacky Races) foi reprisada tantas vezes que é quase impossível alguém não ter pelo menos ouvido falar neles. Alguns dos personagens fizeram tanto sucesso que ganharam até séries exclusivas. Para a alegria dos fãs, a Infogrames resolveu lançar um jogo de corrida para Game Boy Color estrelado pelos motoristas mais lunáticos da telinha. E, diga-se de passagem, fizeram um trabalho nota 10.

Com gráficos excelentes e ótima jogabilidade, Corrida Maluca é a escolha ideal para quem não tem o costume de jogar games do gênero. Isso quer dizer que até as crianças pequenas não terão problemas em controlar os carrinhos. Em compensação, jogadores mais experientes podem achar moleza demais.

A "facilidade", entretanto, é compensada pela qualidade dos gráficos – repletos de detalhes e com cenários bastante coloridos. Além de recriar fielmente os personagens, o game oferece a melhor visão dos jogos de corrida: a clássica perspectiva do motorista. Claro que em virtude do tamanho reduzido da tela, a pista parece mais estreita que nos consoles de mesa. Para compensar, não há dificuldades em controlar o carro (dificilmente ele sai da pista, mas explode em batidas mais graves).

Trapacear é permitido

Há quatro modos de jogo: Arcade, Endurance, Championship e Time Trial (esse último serve para tiradas de tempo). O primeiro é, de longe, o mais divertido. Nele, você poderá escolher entre os circuitos Fun (Arkansas, Missouri e Mississippi), Super (Nevada, Alasca e Nova York) e Crazy (Oregon, Michigan e Havaí). No total, o jogador pode escolher entre oito carros – alguns deles são liberados à medida em que você vai vencendo as corridas justamente no modo Arcade – em nove pistas diferentes.

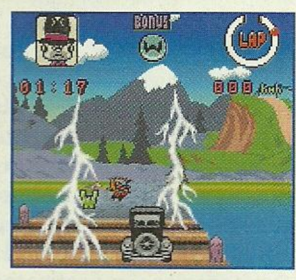
Na corrida vale tudo: óleo na pista, "chega pra lá" e coisas do gênero – mais isso geralmente parte dos seus rivais. Você também pode usar algumas armas secretas, que podem ser coletadas durante o percurso. Entre as opções estão armas paralisantes, turbos e um mecanismo que torna invisível o veículo. Mas tome cuidado: há também várias bombas pelo caminho. Evite também colisões desnecessárias. Se você bate em alguém duas vezes, é o seu carro que leva a pior.

Quem está na faixa dos trinta anos vai se divertir bastante relembrando o desenho animado. Já a garotada mais jovem também vai se amarrar no jeito simples de pilotar. Enfim, Corrida Maluca é um título que não oferece nenhum desafio grande, mas que nem por isso deixa de ser uma boa diversão. Acelera, Dick Vigarista...

Ricardo Matsumoto







Esses pilotos doidos e suas máquinas malucas

Piloto	Nome do carro
Penélope Charmosa	Cadillac compacto
Rufus Lenhador e Dentes de Serra	Serromóvel
A Quadrilha de Morte	Carro à prova de balas
Os Irmãos Rocha	Carro de pedra
Sargento Rajada	Carro tanque
Peter Perfeito	Turbo terrível
Barão Vermelho	Carro voador
Dick Vigarista e Mutley	Máquina do mal



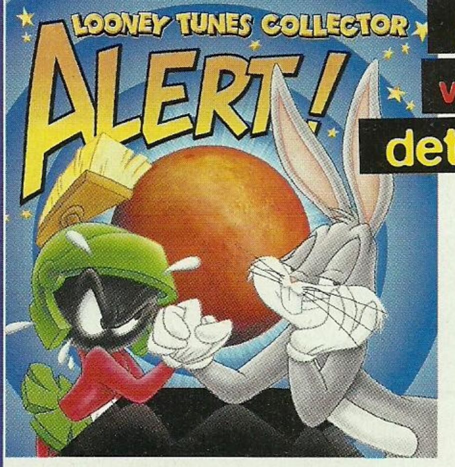
DADOS

Tipo de jogo:	corrida
Publisher:	Infogrames
Desenvolvimento:	Infogrames
Salva?	sim (password)
Tamanho:	não disponível
Número de jogadores:	1
Recomendado para:	todas as idades

AVALIAÇÃO

Gráficos	9,5
Som	8,0
Jogabilidade	9,0
Diversão	8,0
Replay	9,0

NOTA 8,8





O que é que há, velhinho? É Pernalonga detonando alienígenas

Quem é o comedor de cenouras mais esperto dos games? Isso mesmo, o Pernalonga. E ele está trazendo uma nova aventura para você levar no bolso e se divertir quando quiser. E acredite, você vai querer muito.

O game apresenta 47 personagens da turma Looney Tunes, muita ação e uma aventura de outro mundo. Marvin, o marciano quer ver o fim do nosso planeta. Para isso, espalhou dez peças por pontos estratégicos da Terra e pretende usá-las para teleportar bombas marcianas e explodir tudo. Pernalonga faz as malas com a intenção de viajar e curtir o feriado, mas quando sai de sua toca percebe a confusão. Agora, ele deve encontrar os amigos para lutar contra o marciano safado. Você poderá controlar catorze personagens diferentes, entre eles Patolino, Elmer e a bruxa cozinheira.






DADOS

Tipo de jogo:	ação/aventura
Publisher:	Infogrames
Desenvolvimento:	Infogrames Lyon
Salva?	sim (bateria)
Tamanho:	16 megabits
Número de jogadores:	1 a 2 simultâneos
Recomendado para:	todas as idades

AVALIAÇÃO

Gráficos	7,0
Som	6,0
Jogabilidade	7,0
Diversão	8,0
Replay	7,0

NOTA 7,1

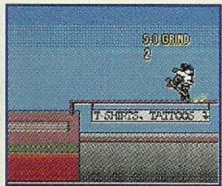
Alguns dos inimigos vencidos serão colocados em sua coleção, que pode ser acessada na opção Gallery. A tartaruga Cecil vai lhe dar as dicas sobre os acontecimentos, e sempre que encalhar no jogo, preste atenção nos segredos que os personagens lhe revelarem. Nosso herói terá muito trabalho no combate alienígena, mas isso é bem melhor do que entregar ovos na Páscoa...

Ronny Marinoto



O fera retorna em versão aprimorada

Tony Hawk é uma figura tarimbada do skate e os games com sua marca são sempre considerados os mais radicais do gênero. A primeira versão, para N64, fez skatistas e gamemaníacos suspirarem. Tinha uma jogabilidade original e rock pesadão de fundo. Em compensação, a versão para o Game Boy era tudo que a versão 64 bits não era: uma chatice só. Esse problema foi resolvido em Tony Hawk's Pro Skater 2. Isso porque a jogabilidade e mais alguns elementos foram inspirados inteiramente no game para N64. Dessa vez, o jogador tem um longo percurso para atravessar e fazer todas as firulas radicais que quiser. O número de pontos das manobras é somado e se transforma em grana para comprar novos Shapes e habilitar fases. Pra melhorar, o carioca Bob Burquinst está entre os treze skatistas do jogo, com seu skate que tem o emblema da CBF. No total são sete fases e apenas dois modos de jogo, mas o nível de Replay é altíssimo. E além disso, se você tiver a Game Boy Printer, poderá imprimir algumas fotos de manobras. A Natsume acertou mesmo a mão e criou um game dos mais divertidos. E mais uma vez, Tony Hawk mostra que nunca se é velho demais para dar um rolê na tábua com rodas.







DADOS

Tipo de jogo:	esporte (skate)
Publisher:	Activision
Desenvolvimento:	Natsume
Salva?	não (password)
Tamanho:	não disponível
Número de jogadores:	1
Recomendado para:	todas as idades

AVALIAÇÃO

Gráficos	7,5
Som	7,0
Jogabilidade	8,0
Diversão	8,2
Replay	8,0

NOTA 7,9

Renato Siqueira

MICKEY'S SPEEDWAY USA

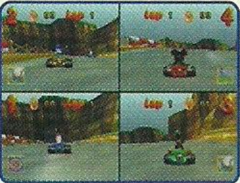
Os personagens Disney mostram que sabem trapacear

Nos últimos três anos, um novo gênero de jogo consolidou-se no Nintendo 64: a corrida de Kart. Isso se deu graças ao lançamento de uma dezena de títulos no estilo – alguns muito bons, outros nem tanto – , como Mario Kart 64, Diddy Kong Racing, Lego Racers, Penny Racers, South Park Rally, sem contar os inúmeros títulos criados para outros consoles. Mickey Speedway USA, desenvolvido pela Rare (que dispensa qualquer comentário) junta-se a essa lista como mais um game que respira a mesma fórmula, batida, porém divertida.

Para não ficar só na correria sem sentido, a Rare resolveu criar uma historinha de fundo. Três fuinhas mal intencionadas seqüestraram o cachorro Pluto, por causa de sua coleira de diamantes. Seu dono, Mickey, resolveu chamar seus melhores amigos para dar uma força. Como o cachorrinho não corre exatamente um perigo mortal, há tempo para que a turma organize um campeonato de Kart por diversas cidades dos Estados Unidos em paisagens variadas. Tudo é bem realista, e as pistas apresentam cenários conhecidos das cidades retratadas. Para os americanos isso pode até ser divertido, mas para nós, brasileiros, não faz quase nenhuma diferença. Seria bem mais bacana se os pegas se passassem em cidades importantes do Brasil, mas como não é o que acontece, temos que nos contentar com lugares distantes como Oregon, Colorado e Dakota do Sul.

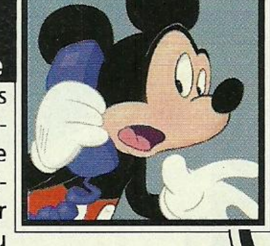








Seis modos, sete pilotos e pouca novidade



Como já dissemos em edições anteriores, é praticamente impossível falar deste game sem citar Mario Kart 64, ou ainda Diddy Kong Racing. Mickey Speedway USA pode até ser considerado uma seqüência de DKR, já que foi produzido pela mesma equipe e é baseado na mesma estrutura de jogo, mas é bem mais simples. Nada de objetivos secretos ou inimigos de fase: só as boas e velhas corridinhas desencanadas. Não que Mickey USA fique devendo aos games anteriores. Pelo contrário – o game é bacana e proporciona bons momentos de diversão, principalmente com mais três amigos. Mas não apresenta novidade nenhuma, com exce-













ção dos personagens. Afinal, qualquer game que conta com a presença da Disney já sai ganhando de lavada.

No início, você pode escolher entre seis pilotos, cada um com suas características distintas. Mickey e Donald são os mais equilibrados, com níveis idênticos de peso, direção, aceleração e velocidade máxima. Pateta e Bafo-de-Onça possuem carros pesadões com velocidade máxima total, enquanto as donzelas Minnie e Margarida são leves e velozes, ideais para os iniciantes. Há ainda os personagens secretos, professor Ludovico e os sobrinhos de Donald, que ficam disponíveis se você vencer vários campeonatos. Trapaças e empurrões são totalmente permitidos – e obrigatórios para quem quiser ganhar.

Bugigangas e trecos

Como é tradicional em todos os jogos do estilo, não faltam itens especiais espalhados pelas pistas. O esquema é o mesmo de sempre: passe por cima dos barris marcados com uma interrogação e use o botão Z para acionar a trapaça.


Tokens: junte-os para aumentar sua velocidade final.


Baseball Chucker: joga uma bola de beisebol no inimigo. Cuidado! Ela pode ricochetear.


Magno Flyers: persegue o inimigo que estiver à frente e o bombardeia.


Paint Splotcher: jato de tinta que faz o carro escorregar.


Shield Shell: aumenta sua velocidade e o deixa invencível.


Spritzer: funciona como os turbos tradicionais. Dá uma acelerada momentânea.


Trace Chaser: cria um carrinho de controle remoto que persegue os inimigos que estão na frente.


Stormy: uma nuvenzinha de chuva para esfriar as idéias e diminuir a velocidade de seu adversário.

São seis modos de jogo: Traffic Troubles, Motor Way Mania, Freewayphobia, Time Trial, Practice e Contest. Os três primeiros, praticamente idênticos, são os campeonatos propriamente ditos, com variações no nível de dificuldade de cada um. Cada uma tem quatro percursos, um mais complicado que o outro. Se chegar entre os três primeiros, você ganha o direito de passar para a próxima prova. Dificuldade inclusive é um fator predominante. É preciso jogar muito (mesmo) para conseguir ter alguma chance de vencer no duríssimo nível Intermediate. No nível Professional então, nem se fala. Já o nível Amateur é fácil e lento demais, e não tem muita graça. Se conseguir a proeza de ganhar o troféu de ouro no modo Professional, um novo modo chamado Victory Vehicles vai se abrir. Se conseguir recuperar todas as peças de carros roubadas pelas fuinhas, um outro modo chamado Frantic Finale se abrirá.

Mas é bom ou não é?

Estamos falando de um jogo da Rare, certo? Então o que devemos esperar do visual? Muita coisa. Os gráficos são muito bons, fluem sem erro e a movimentação dos veículos supera qualquer expectativa. O som é caprichado: durante a corrida, pode-se ouvir mais de cinqüenta linhas de fala diferentes. A Disney Interactive usou as mesmas vozes do desenho animado, e elas mudam conforme o que acontece no jogo. Por exemplo, se você empurra um piloto para fora da pista quando ele está em primeiro lugar, ele dirá uma frase; se der um chega pra lá quando ele estiver em último, ele xingará você de outra coisa. No Multiplayer é igual: uma barulheira só que chega a irritar depois de um tempinho de jogo. As músicas não atrapalham nem chamam a atenção.



Agora o veredito. É divertido? Sim. É bem-feito? É. Mickey tem seus bons momentos e pode ser considerado um belíssimo jogo de corrida. Mas quem conhece os outros games do gênero notará a diferença. Se você jogou Mario Kart 64, sentirá falta dos circuitos malucos. Se jogou Diddy Kong Racing, sentirá falta da variedade de jogo e do modo Adventure, cheio de momentos legais. Mickey Speedway USA é muito sério, às vezes burocrático demais. As pistas não apresentam variações esquisitas nem atalhos secretos, que são coisas que dão um colorido a mais aos games de corrida. Mas se essa for sua primeira tentativa com jogos de Kart, o game cumprirá bem o seu papel.



Pablo Miyazawa



DADOS

JOGADORES

CARTUCHO DE EXPANSÃO

RUMBLE PAK

Tipo de jogo:	corrida
Publisher:	Nintendo
Desenvolvimento:	Rare
Cartucho de memória:	não
Tamanho:	256 megabits
Recomendado para:	todas as idades

AVALIAÇÃO

Gráficos	8,5
Som	8,0
Jogabilidade	9,0
Diversão	7,5
Replay	7,5

NOTA 8,0



Sua chance de comandar seu Pikachu... ou quase!



"Pikachu! Raio do Trovão, agora!". Quem nunca se pegou gritando algo assim ao jogar Pokémon Stadium? Ser capaz de ditar ordens aos bichinhos sempre foi um sonhos dos Treinadores. E foi para realizar esse desejo que a Big N inova e traz aos fãs o revolucionário Hey You, Pikachu!

Lançado no final de 98 no Japão sob o nome "Pikachu Genki de Chu!", esse é o primeiro título a utilizar o Voice Recognition System, um acessório que capta a voz do jogador e permite comandar um Pikachu com sua voz. Seu objetivo é ajudá-lo a cumprir diversas missões comuns a um Pokémon selvagem, o que inclui ser babá de Caterpies e fazer piqueniques com Bulbasaurs. Dependendo de seu desempenho, o ratinho retornará no dia seguinte para novas aventuras.

Um jogo para inglês ver

Hey You, Pikachu! possui também grandes defeitos. O principal deles está relacionado exatamente a nós, fãs brasileiros: ele é direcionado para o público norte-americano, aceitando somente comandos vocais dados em inglês. Dessa forma, se seu inglês se resumir às palavras Hot-Dog e Catchup, a diversão fica totalmente prejudicada.

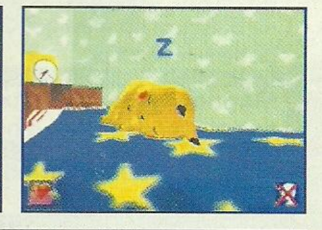
Isso também se aplica a outros fatores. Os gráficos seguem a mesma linha de Stadium, com texturas trabalhadas e movimentação fluente, mas deixa a desejar em vários aspectos, como a falta de capricho no cenário. Aliás, os cenários variam muito pouco, sempre entre florestas e lagos, mesmo com a adição de cidades de Gold & Silver. A parte sonora é outro ponto fraco: tirando-se os temas adaptados de outros games, os efeitos se resumem às diversas formas que seu parceiro diz "Pikachu".


Este é o Voice Recognition System

Hey You, Pikachu! pode ser considerado uma versão incrementada dos bichinhos virtuais. Se você sempre sonhou em dar ordens a seu próprio bicho, essa é sua chance. Isso, claro, se você tiver um autêntico sotaque californiano. Do contrário, passe bem longe.

Eric Araki

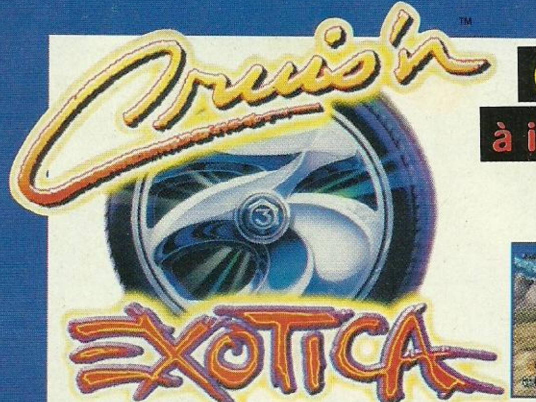




As frases mais usadas

Seu inglês anda fraco? A NW dá aquela força costumeira e indica as principais frases utilizadas em Hey You, Pikachu! Preste atenção às palavras grafadas em vermelho na tela do jogo – são essas as únicas frases que Pikachu entende.

Frase	Para que serve	Pronúncia aproximada
"Pikachu! Thunderbolt, now!"	Usado para você soltar o famoso Raio do Trovão	"Picatiú, Tânder Boúlt, Náu!"
"Good morning!"	Dê bom dia a Pikachu todos os dias!	"Gud Móurnin"
"Good bye!"	Não se esqueça de se despedir dele!	"Gud Bái"
"Okay, do it!"	Para dar ordens	"Óquei, dúit"
"Don't eat it!"	Para impedi-lo de comer bobagens	"Don írit!"
"Reel it up!"	Ajude-o a fisgar seus peixes!	"Rí Liráp!"



O jogo dá asas à imaginação... e ao seu carro também





Uma das séries mais famosas dos Arcades faz sua terceira aparição no N64, e, diga-se de passagem, numa presença de descabelar qualquer amante da velocidade. Cruis'n Exotica não tenta imitar a realidade das corridas, mas sim mostrar o lado bizarro e divertido de pilotos aloprados com suas máquinas engraçadas. Entre os corredores, você vai encontrar um palhaço, um vaqueiro, um bebê e até um alienígena cabeçudo. São doze pistas formando 48 circuitos diferentes, e você tem uma garagem com doze carros disponíveis e vaga para mais dezesseis veículos secretos, que serão habilitados conforme seu progresso.

Você deverá ser hábil para dirigir os mais esquisitos meios de transporte, como empilhadeiras, carros movidos a energia solar e os possantes esportivos.

O evento é mundial e lendário, por isso você vai visitar lugares como Coréia, a cidade perdida de Atlantis, Las Vegas, Índia, Irlanda, Amazônia, Tibet, e até uma prova em Marte.

A diversão se multiplica, pois são três modos de jogo: Cruis'n Challenge (desafio), Cruis'n Freestyle (treino), Cruis'n Exotica (arcade), todos desafiadores. É só ajeitar o sofazão, conferir a carteira de habilitação e sair quebrando recordes.

Ronny Marinoto

DADOS

JOGADORES

CARTUCHO DE EXPANSÃO

RUMBLE PAK

Tipo de jogo:	corrida
Publisher:	Midway
Desenvolvimento:	Midway
Cartucho de memória:	não
Tamanho:	não disponível
Recomendado para:	todas as idades

AVALIAÇÃO

Gráficos	6,0
Som	5,0
Jogabilidade	7,0
Diversão	8,0
Replay	8,0

NOTA **7,1**

BIG MOUNTAIN 2000

Para rolar na neve até não poder mais

Correr e pular são brincadeiras de criança. Mas fazer isso a vários metros de altura e pensar em se jogar lá de cima, isso sim é um esporte radical. E é para você não arriscar o pescoço que os video games tentam copiar a sensação de friozinho na barriga. Por isso a South Peak desenvolveu Big Mountain 2000, que tenta seguir a trilha deixada por 1080° Snowboarding, um dos sucessos do gênero para o 64 bits.

BG 2000 tenta agradar com muitas opções, como roupas diferentes, acessórios e a escolha de personagens bem radicais, mas na hora do jogo tudo fica simplório. São apenas quatro pistas e três modos de jogo. No primeiro, ganha quem chegar em primeiro, no segundo quem passa através das bandeiras no menor tempo, e no terceiro, quem faz tudo isso ao mesmo tempo. Nada muito original. Para terminar, os gráficos são apenas "básicos", e a trilha sonora é repetitiva. E ainda faltou um modo para quatro jogadores. Descer uma montanha em alta velocidade pode ser emocionante, mas nesse game, a sensação é de estar entrando numa fria.

Renato Siqueira





DADOS

JOGADORES

CARTUCHO DE EXPANSÃO

RUMBLE PAK

Tipo de jogo:	esporte (snowboarding)
Publisher:	South Peak
Desenvolvimento:	Imagineer
Cartucho de memória:	sim
Tamanho:	não disponível
Recomendado para:	todas as idades

AVALIAÇÃO

Gráficos	5,0
Som	6,0
Jogabilidade	4,5
Diversão	5,5
Replay	3,5

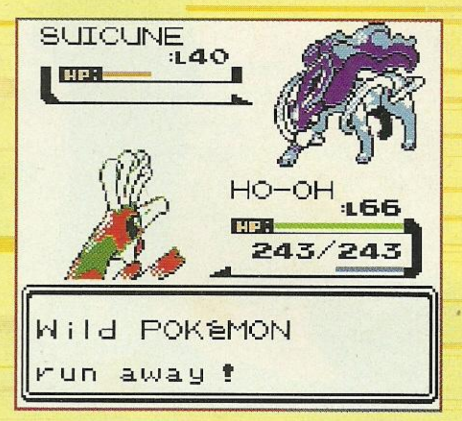
NOTA **4,8**

TOP SECRET

Pokémon GOLD & SILVER

Não consegue pegar aquele Pokémon? A gente explica!

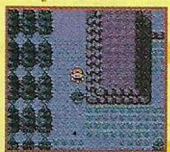
Por Eric Araki



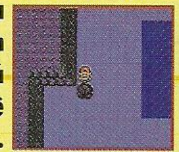
Quantas vezes você já passou por isso? Aquele Pokémon raríssimo que você cobiçava há dias finalmente está diante de seus olhos. Você arremessa sua infalível Ultra Ball e... Ela sequer chega a atingi-lo! Você começa a usar todas as Pokébolas que carrega até acabarem e seu alvo acaba fugindo. Frustrado? Algumas vezes capturar Pokémon pode se transformar numa verdadeira dor de cabeça, em especial com o surgimento dos cem novos Pokémon. Mas, como sempre, sua amiga Nintendo World dá aquela força e passa todas as dicas para capturar todos eles, antes que você arremesse seu Game Boy contra a parede!

Dicas de captura

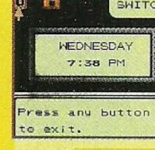
1º passo: identifique o meio



Nas versões Gold e Silver existem dois novos habitats de Pokémon, além dos quatro (grama alta, cavernas, água e pescando) já existentes: rochas e árvores. Para encontrar Pokémon em rochas, você precisa usar a técnica Rock Smash – conseguida com a TM08, na rota 36 – em certas pedras. Já a TM02 (Headbutt) permite que você derrube os Pokémon das árvores.

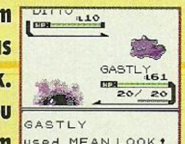


2º passo: atraia a sua presa



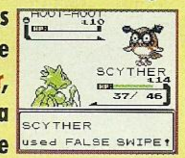
O rádio da sua Pokégear possui ainda uma função especial: a de atrair ou repelir certos bichos, dependendo da estação que estiver sintonizada. Alguns mais raros, como Marill e Yanma, aparecem somente quando você toca a música Pokémon March.

3º passo: encontrou? Então não o deixe fugir!



Caso seu alvo seja daqueles que adoram escapar na primeira oportunidade, duas técnicas são essenciais: Spider Web e Mean Look. Ambas, quando usadas, impedem a fuga, ou para o caso de uma batalha contra um Treinador, impede também que seu oponente remova o Pokémon da batalha. Infelizmente isso não funciona contra Entei, Raikou e Suicune, uma vez que quando atingidos por esse ataque eles usam a técnica Roar, que espanta seu Pokémon do combate.

4º passo: reduza a energia



Procure sempre deixar seu oponente com o mínimo de energia possível, seja com ataques, seja drenando-a aos poucos (envenenando, por exemplo). Agora, se você possuir um Scyther da versão Gold/Silver, gaste um tempo treinando-o até que receba a técnica False Swipe. Apesar do baixo índice de acerto, essa técnica deixa o alvo com apenas 1HP, tornando-o presa fácil para suas Pokébolas.

5º passo: deixe-o incapacitado



Alguns alvos possuem a entediante capacidade de se esquivar de Pokébolas. Evite isso colocando-os para dormir, com técnicas como Hypnosis ou Sleep Spore. Vale lembrar que um Pokémon não pode sofrer dois status negativos ao mesmo tempo. Portanto, caso o alvo já esteja envenenado, não perca tempo tentando adormecê-lo.

6º passo: escolha a Pokébola certa e boa sorte!



As novas Pokébolas

Mas, dentre as várias novidades na captura de Pokémon, com certeza os novos tipos de Pokébolas são as mais bem-vindas. Por servirem a funções mais específicas, essas Pokébolas possuem um índice de sucesso de captura extremamente alto, chegando bem próximo das Master Balls com um alvo em condições ideais de captura (1 de HP e adormecido). Ao todo são sete novas Pokébolas, cada uma criada a partir de um dos sete frutos (Apricorns) coloridos conseguidos em árvores específicas do mapa. E, da mesma forma que as diferentes Berries, você só pode conseguir uma Apricorn de cada tipo por dia. Uma vez com a semente, você precisa levá-la a Kurt, o mestre criador de Pokébolas na cidade de Violet – o homem que o ajudou a libertar os Slowpokes do domínio dos Rockets anteriormente. Ele dirá que pode fazer com prazer uma Pokébola especial a partir da semente, de graça, mas levará um dia inteiro para isso. Em outras palavras, você só pode conseguir uma Pokébola por dia.



Aqui listamos cada uma das Pokébolas existentes, com as respectivas localizações e elementos necessários. Portanto, mãos à obra!

Poké Ball
Preço: $200
Onde: Pokémarts
Descrição: Pokébola convencional, com uma baixa taxa de acerto e eficiente somente com Pokémon de nível máximo por volta de 20.

Great Ball
Preço: $600
Onde: Pokémarts
Descrição: Pokébola com uma taxa de captura boa mas muito pouco eficaz contra Pokémon de alto nível. Se não tiver muita grana para desembolsar, essa é a melhor opção.

Ultra Ball
Preço: $1.200
Onde: Pokémarts
Descrição: a melhor Pokébola que o dinheiro pode comprar, sendo inclusive capaz de capturar bichos de Levels mais baixos sem minar sua energia. Você ainda precisará de uma boa dose de sorte em se tratando de Pokémon Lendários.

Master Ball
Preço: não pode ser comprada
Onde: com Elm ou em sorteios da Radio Tower
Descrição: essa Pokébola é capaz de capturar qualquer Pokémon com 100% de acerto. Você recebe somente uma de Elm pouco depois da Elite Four e outras como prêmio em sorteios semanais da Radio Tower.

Park Ball
Preço: 20 por $500
Onde: National Park
Descrição: possuem a mesma eficácia de uma Great Ball, mas podem ser utilizadas somente dentro do perímetro do National Park, durante o Bug Catching Contest.

Fast Ball
Preço: White Apricorn
Onde: árvore logo ao lado da casa de Kurt, na cidade de Violet
Descrição: especialmente desenvolvida para capturar Pokémon que fogem logo que são avistados, o que não lhe permite causar dano suficiente para incapacitá-los. Encaixam-se nesta descrição Pokémon como Phanpy, Abra e os três Pokémon Lendários.

Lure Ball
Preço: Blue Apricorn
Onde: árvores na rota 37,próximo a Ecruteak
Descrição: problemas para capturar Pokémon pescados? Essa é a Pokébola que você estava procurando. Corsola, Chinchou, Horsea e outros não terão chance alguma de escapar em condições ideais de captura.

Level Ball
Preço: Red Apricorn
Onde: árvores na rota 37, próximo a Ecruteak
Descrição: quanto maior for a diferença entre o nível de seu Pokémon em relação ao de seu alvo (com vantagem para você, claro), maior a freqüência de captura dessa Pokébola.

Heavy Ball
Preço: Black Apricorn
Onde: árvores na rota 37, próximo a Ecruteak
Descrição: reparou como as Pokébolas simples tornaram-se menos eficazes diante de pesos-pesados, como Onix e Snorlax? É justamente com esse objetivo que a Heavy Ball foi desenvolvida.








Love Ball
Preço: Pink Apricorn
Onde: árvores na rota 42, próximo a Ecruteak
Descrição: procurando uma companheira para seu Pokémon? A Love Ball é a solução. Ela captura com grande índice de sucesso qualquer Pokémon que seja da mesma espécie, mas de gênero oposto ao de seu Pokémon em combate.

Friend Ball
Preço: Green Apricorn
Onde: árvores na rota 42, próximo a Ecruteak
Descrição: da mesma forma que a Love Ball, ela exige que você já tenha um exemplar da espécie que procura para liberar todo o seu potencial. Quanto mais apegado a você um Pokémon de certa espécie for, mais efetiva ela será contra essa espécie. Por exemplo, se você tratar bem um Pikachu, terá maior facilidade em capturar Pikachus!

Moon Ball
Preço: Yellow Apricorn
Onde: árvores na rota 42, próximo a Ecruteak
Descrição: como o próprio nome sugere, essa é extremamente eficaz contra Pokémon cuja evolução se dá por meio da Moon Stone, como Clefairy, Jigglypuff e Nidorans. Ela é capaz até mesmo de dispensar a remoção de energia dessas espécies para capturá-las.



San Francisco Rush 2049 N64




Tela de Cheats
Na tela principal, aperte Start. Quando as opções de jogo aparecerem, aperte e segure tudo junto: L + R + Z + C↑ + C→. Na tela de Cheats faça as combinações para habilitar as opções abaixo:

Habilite All Parts
Coloque o cursor sobre All Parts e rapidamente segure L + R e pressione Z. Solte os botões e pressione rapidamente C↓, C↑, C←, C→. Então segure L + R e pressione Z.

Habilite All Cars
Coloque o cursor sobre All Cars e rapidamente pressione C←, C←, C←, C↑, C↑, C↑, C→, C→, C→, C↓, C↓, C↓, então segure L + R + C↑ + C← + C↓ + C→ e pressione Z.

Habilite Invencible
Coloque o cursor sobre Invencible e rapidamente pressione C→, L, R, R, L. Então segure C← + C↓ e pressione Z.

Circuito Extreme
Termine o modo Beginner e Intermediate, ficando entre os três primeiros colocados, para habilitar o modo mais difícil do jogo.

Habilite Super Tires
Coloque o cursor sobre Super Tires e pressione rapidamente Z, Z, Z, L, R, C↑, C↑, C←, C→, C↓.

Habilite Invisible Car
Coloque o cursor sobre Invisible Car e pressione rapidamente C↑, C↓, C←, C→, L, R, Z.

Habilite Super Speed
Coloque o cursor sobre Super Speed e pressione rapidamente Z, então segure L + R e pressione Z novamente. Solte os botões e pressione C↓. Segure L + R e pressione C↓. Solte os botões e pressione C↑, C↑, C↑.

Habilite Brakes
Coloque o cursor sobre Brakes e pressione rapidamente C↓, C↓, segure L + R e pressione C↑. Solte-os e pressione C↑, C↑, segure L + R e pressione C↓.

Habilite Invisible Track
Coloque o cursor sobre Invisible Track e pressione rapidamente C→, C→, segure L + R e pressione C←, solte-os e pressione C←, C←, então segure L + R e aperte C→.

Habilite Battle Paint Shop
Coloque o cursor sobre Battle Paint Shop e pressione rapidamente Z, Z, Z, C↓, C↓, C↓, C←, C←, C←, C→, C↑, C←, C↓.

Habilite Fog Color
Coloque o cursor sobre Fog Color. Segure C↑ + C→ e pressione L. Solte todos os botões e então segure C↓ + C← e pressione R. Solte os botões novamente e pressione C→, C←, C→, C←.



A Bug's Life GBC

Fase de bônus
Entre com a Password: BL26.

Fase	Password
01	9LKK
02	BL26
03	5P9K
04	6652
05	BKK2
06	2PLB
07	6562
08	L59B

Ninja Gaiden Shadow GB

Teste de som
Na tela de abertura, segure para a direita, B e A, então pressione Start. A tela Sound Test vai aparecer. Pressione para cima ou para baixo para escolher a música e A para ouvi-la.

Rugrats: Time Travellers GBC

Passwords
PVCJFJFR
BVBYMJLK
TPJCKLFS





007 – O Amanhã não é o Bastante N64



Modo Wildfire
Complete a fase City Of Walkways 2 na dificuldade Agent em menos de 3m40s.

Fase Air Raid
Complete a fase Masquerade na dificuldade Agent em menos de 3m15s para habilitar a fase Multiplayer, Air Raid.

Fase Castle
Complete a fase Subway na dificuldade Agent em menos 2m15s para habilitar a fase Castle no Multiplayer.

Fase Team King Of The Hill
Complete a fase King's Ransom na dificuldade Agent com tempo inferior ou igual a 2m20s para habilitar a fase Multiplayer Team King Of The Hill.

Fase Sky Rail
Complete a fase Cold Reception na dificuldade Agent com tempo inferior ou igual a 3m15s para habilitar a fase Multiplayer Sky Rail.

Novos civis
Complete a fase City of Walkways 1 na dificuldade Agent com tempo inferior ou igual a 3m35s.

Novos soldados
Complete a fase Midnight Departure na dificuldade Agent com tempo inferior ou igual a 3m05s.

Novas roupas
Complete a fase Curiour na dificuldade Secret Agent com tempo inferior ou igual a 2m00s.

Novos agentes
Complete a fase City of Walkways na dificuldade Secret Agent com tempo inferior ou igual a 3m45s.



Novos cientistas
Complete a fase Masquerade na dificuldade 00 Agent com tempo inferior ou igual a 4m20s.

Personagens conhecidos
Complete o game na dificuldade Agent para habilitar os personagens Alec Trevlyan (006), Wai Lin, Max Zorin, May Day e Christmas Jones.

Mario Tennis N64

Códigos para o Ring Tournament
Este campeonato é aquele no qual, depois de marcar um número de pontos, você pode colocar o seu recorde na Internet. Na tela principal entre em Special Games e coloque uma das senhas abaixo. Depois de vencer o campeonato, uma senha vai aparecer. Na Internet, entre no site www.mariotennis.com e use a senha para colocar seu recorde na rede.

Copa Mario
A3W5KQA3C

Copa Luigi
M1C2YQM1W

Copa Peach
OF9XFQOFR

Copa Donkey Kong
MM55MQMMJ

Copa Wario
UOUFMPUOM

Copa Waluigi
LA98JRLAR

Copa Bowser
N24K8QN2P

Copa Mariotennis.com
48HWOR482

Copa Blockbuster
ARM6JQARU

Dragon Warrior I-II GBC





Encontre os cinco selos (Crests) e ganhe o RubissChm Confira abaixo a localização:

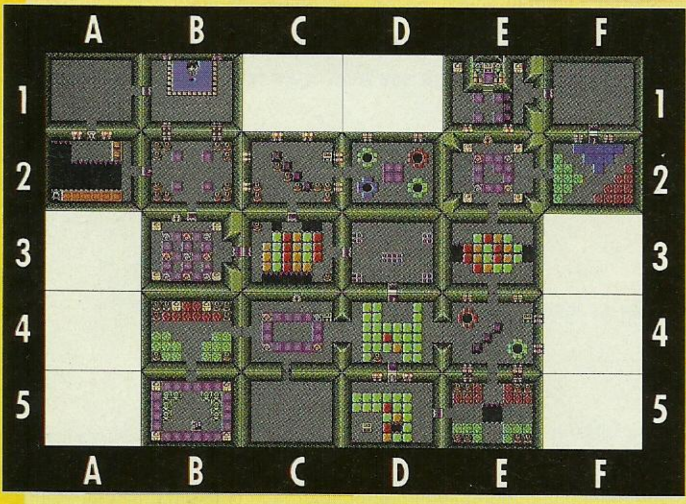
Moon Crest – Osterfair, logo após derrotar SaberLion.
Star Crest – Star Tower, depois de derrotar os Gremlins.
Water Crest – Hamlin, dentro da prisão no canto mais à direita.
Life Crest – Cave to Rhone, no porão fall no canto direito.

Pegue-os e leve-os até o único monolito ao sul do castelo de Lorasia de navio. Você vai descobrir onde é, pois não há terra, apenas um monolito na água. Entre e vá até uma cachoeira com um estranho quadrado no centro. Fique nesse local para ganhar o RubissChm.

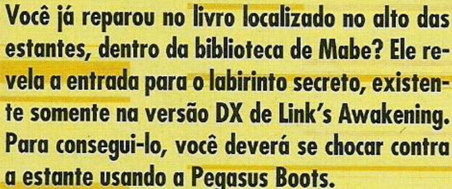
The Legend of Zelda: Link's Awakening DX GBC

O calabouço colorido

Nas edições 25 e 26, publicamos o passo a passo da aventura de Link no Game Boy Color. Mas na edição final (por algum motivo que desconhecemos), o famoso calabouço colorido acabou ficando de fora da estratégia. Para corrigir nosso erro, aqui está o labirinto completo pra você.







Você já reparou no livro localizado no alto das estantes, dentro da biblioteca de Mabe? Ele revela a entrada para o labirinto secreto, existente somente na versão DX de Link's Awakening. Para consegui-lo, você deverá se chocar contra a estante usando a Pegasus Boots.

Feito isso, siga para H-8 (veja mapa nas edições 25 e 26) e empurre as lápides de acordo com as indicações (que podem variar de jogo para jogo). Se funcionar, a passagem para o Colorful Dungeon se abrirá. Apenas certifique-se de estar com o limite máximo de Magic Powder em seu inventário.

Uma vez dentro, você encontrará dois esqueletos que perguntarão quais as suas cores. Responda Blue para o da esquerda e Red ao da direita. Prossiga até C-4, onde você deverá fazer com que todas as cabeças fiquem azuis. Ataque primeiro a cabeça superior esquerda e, em seguida, a inferior direita. Um baú contendo o Compass surgirá. Ainda nesta sala, exploda a parede sul para conseguir 140 Ruppees.

Siga à direita até E-4, encontrando dois inimigos, um deles vermelho e outro verde. Repare nos dois buracos no chão: eles correspondem às cores dos oponentes. Jogue cada um deles em seus respectivos buracos e use sua espada para conseguir o Stone Beak no baú.

Em E-2, atinja a cabeça localizada no canto inferior direito uma vez e depois a superior esquerda duas vezes. Você receberá uma Small Key. Com ela, chegue até F-1, onde você enfrentará um saradão. Ele não poderá ser atingido com sua espada, nem mesmo com a ajuda da Pegasus Boot. É justamente aqui que entra o Magic Powder. Atinja-o até derrotá-lo.

Agora, vá até E-1 para pegar a Nightmare's Key. Depois, corra até D-3 para enfrentar mais um sub-chefe, o Rock Golem. Evite as pedras que caem e mantenha-se longe quando ele saltar. Tome cuidado com os espinhos, pois você será impulsionado para trás todas as vezes que atingi-lo. Cinco pancadas com o golpe giratório bastam para derrubá-lo.

Em C-2, você deverá derrotar todos os inimigos para fazer surgir o baú contendo o Map. Agora, vá até B-3 para encontrar nove cabeças de urso. Acerte com a espada a cabeça central direita, em seguida a central esquerda, depois a inferior central e, por fim, a superior central. A porta para o mestre se abrirá.



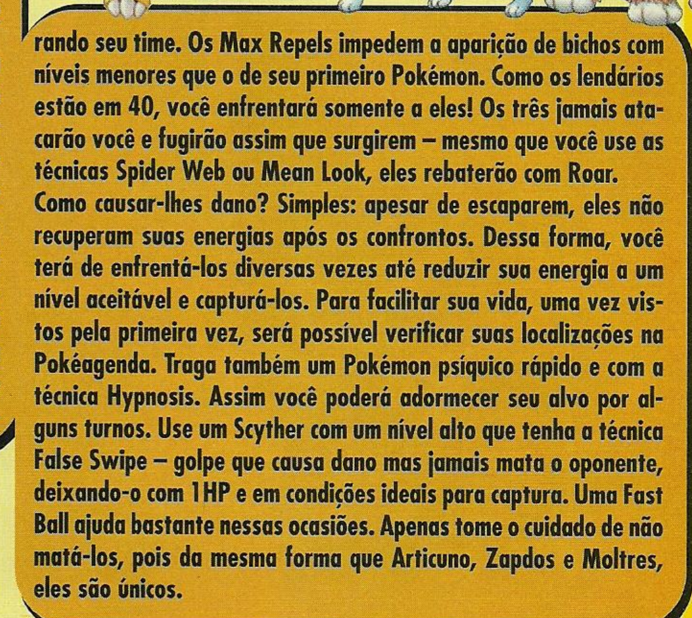
Chefe: Giant Hardhat Beetle

Você deverá atingi-lo seguidas vezes, fazendo com que o cristal em suas costas mude de cor, passando do azul para o verde, amarelo, laranja e vermelho, para só então tombar. Você deverá atingi-lo num curto período – do contrário, a seqüência retorna à cor anterior – e se aproximar rapidamente, já que ele o impulsiona todas as vezes que você o atingir. Isso sem mencionar os raios, que podem ser aparados com o escudo. Comece atacando uma bomba e mande ver com sua espada até ele chegar ao estágio vermelho. Desvie dos zumbis e alterne entre espadadas, flechadas e bombas. O bumerangue ajudará bastante. Na sala final você encontrará a Rainha das Fadas, que oferecerá como prêmio uma roupa especial: a Red Clothes, que dobra o seu poder de ataque, ou a Blue Clothes, que reduz o dano recebido pela metade e anula a perda de energia quando você cai na água. A escolha é sua.





Pokémon Gold & Silver GB



Onde posso encontrar e como capturo os três novos Pokémon lendários – Entei, Raikou e Suicune?

Juliana B. Fernandes - São Paulo/SP

Primeiramente você precisa possuir a TM08 – Rock Smash, conseguida com o homem gordo na rota 36 depois de remover o Soodowoodo do caminho. Com ela você deve entrar na torre no canto superior esquerdo de Ecruteak, quebrar as pedras e cair num dos buracos centrais. Você estará diante de três estátuas, que ganharão vida e fugirão assim que se aproximar delas. Você acaba de despertar Entei, Raikou e Suicune. Agora você vai precisar de muita sorte, pois eles podem aparecer aleatoriamente em qualquer ponto do mapa de Johto, onde houver grama alta, mudando de localização cada vez que você utilizar a técnica Fly, entrar numa porta ou trocar de rota. Uma boa forma de encontrá-los, evitando batalhas com Pokémon de níveis inferiores, é trazer vários Max Repels e um Pokémon de nível 39 liderando seu time. Os Max Repels impedem a aparição de bichos com níveis menores que o de seu primeiro Pokémon. Como os lendários estão em 40, você enfrentará somente a eles! Os três jamais atacarão você e fugirão assim que surgirem – mesmo que você use as técnicas Spider Web ou Mean Look, eles rebaterão com Roar. Como causar-lhes dano? Simples: apesar de escaparem, eles não recuperam suas energias após os confrontos. Dessa forma, você terá de enfrentá-los diversas vezes até reduzir sua energia a um nível aceitável e capturá-los. Para facilitar sua vida, uma vez vistos pela primeira vez, será possível verificar suas localizações na Pokéagenda. Traga também um Pokémon psíquico rápido e com a técnica Hypnosis. Assim você poderá adormecer seu alvo por alguns turnos. Use um Scyther com um nível alto que tenha a técnica False Swipe – golpe que causa dano mas jamais mata o oponente, deixando-o com 1HP e em condições ideais para captura. Uma Fast Ball ajuda bastante nessas ocasiões. Apenas tome o cuidado de não matá-los, pois da mesma forma que Articuno, Zapdos e Moltres, eles são únicos.

Gex 64: Enter the Gecko N64

Onde está o controle cinza da fase "Mao Tse Tongue"?

Osburguy
Via e-mail

Do início da fase, entre no portal ao lado do pôster de cinema e atravesse a porta dupla que está do lado oposto ao que você chegou. Suba na plataforma giratória e passe para a próxima (que possui um gongo sobre ela). Bata no gongo com a chicotada de rabo: isso criará uma escada do outro lado. Vá pelas escadas e suba na parte laranja do teto, onde há uma placa com as palavras "Good Time Message". Daí, basta entrar pela porta que está a seu lado.

Ultimate Mortal Kombat 3 Super NES

Como se pega a Sheeva fantasma?

Ed Wilson de Souza
Pouso Alegre/MG

Não há como selecionar esse personagem. De vez em quando o computador selecionará uma sombra dela no modo Tournament, se o truque de Random Select (seleção aleatória) for feito. Isso é um bug (defeito) de programação, então não aconselhamos você a tentar fazer esse truque.

Goldeneye 007 N64

Na fase Control Center, como faço para proteger a Natalya enquanto ela mexe no computador?

João Ferraz
Olímpia/SP

O segredo é a rapidez. Uma boa estratégia é ficar de costas para Natalya e virar para a esquerda e para a direita, atirando sem parar em qualquer um que se aproximar. Fique esperto também com as paredes de vidro, pois sempre sai um espertinho de surpresa para dar cabo de sua amiga. Fique atento a todos os lados, principalmente com o andar de cima.

Tem dúvida em algum game Nintendo? Encalhou num trecho difícil de um jogo? Mande sua pergunta para nossos pilotos! Escreva para PERGUNTE AOS PILOTOS NINTENDO WORLD Rua Maracaí, 185 – Aclimação CEP: 01534-030 – São Paulo, ou mande um e-mail para pilotos@nintendoworld.com.br. As dúvidas mais freqüentes serão respondidas nesta seção.



WARIO

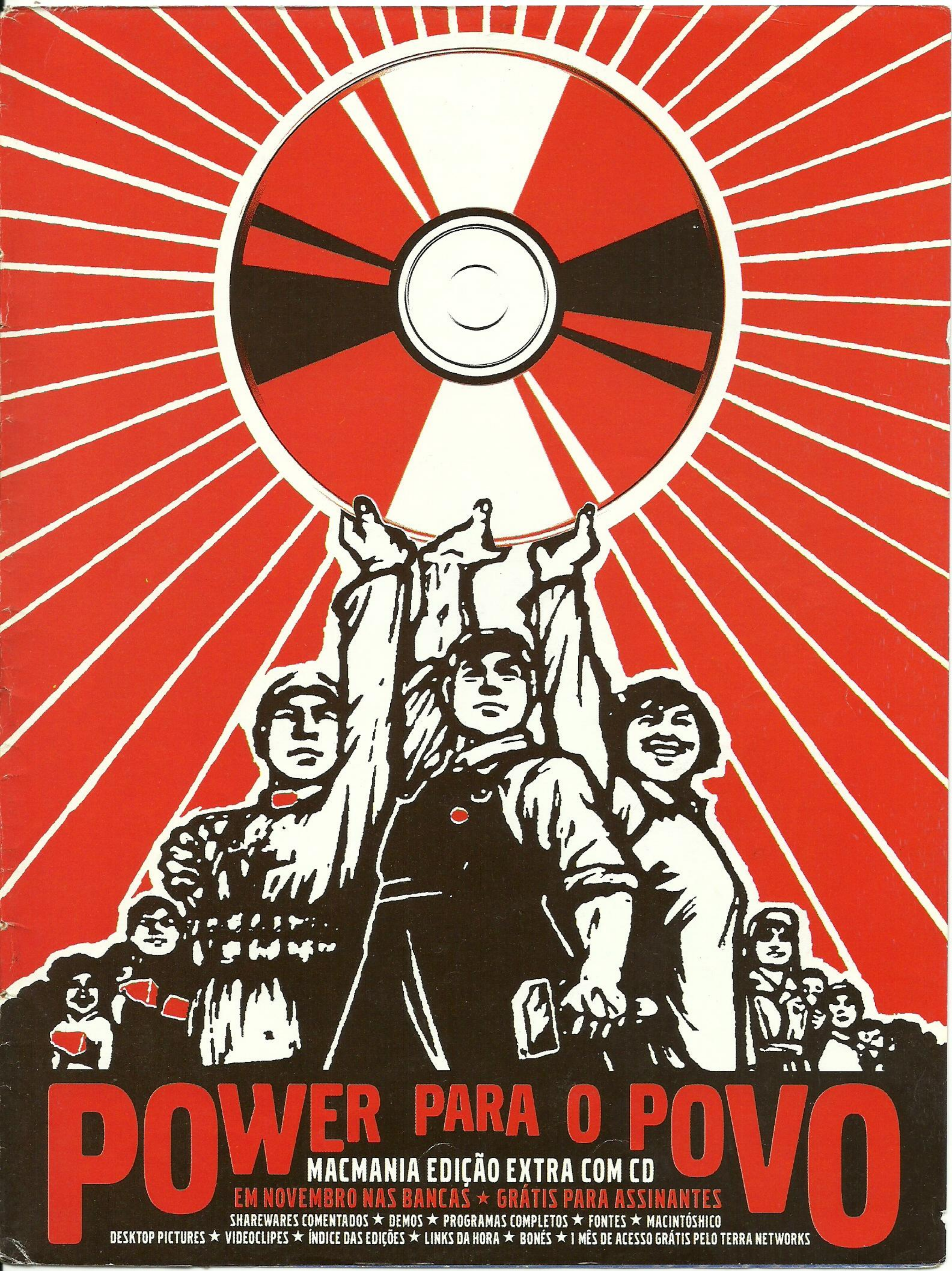
Ele é ganancioso, maldoso e invejoso. Ou seja, Wario é tudo o que Mario, seu antigo amigo de infância, não é. Com sua gargalhada demoníaca, ele atormenta os habitantes do Reino dos Cogumelos há tempos, sem se conformar com o fato de não ter se tornado tão bem-sucedido quanto os dois irmãos rivais. Nas horas vagas, ele luta para roubar mais tesouros para adicionar a sua fortuna, que já lhe possibilitou até comprar um castelo, batizado com seu nome.

Apesar da má conduta, Wario tem lá seu carisma próprio. Tanto é que o "bad boy" já estrelou diversos games de sucesso, nem sempre com as melhores intenções. Mas como tudo é um game, isso nem importa, não é?

Principais games Nintendo que participou

Super Mario Land 2: 6 GoldenCoins	*Game Boy*	*1992*
Mario & Wario	*Super Famicom*	*1993*
Super Mario Land 3: Wario Land	*Game Boy*	*1994*
Wario Blast	*Game Boy*	*1994*
Wario's Woods	*Super Nintendo*	*1994*
Wario's Woods	*Nintendo*	*1994*
Wario Land	*Virtual Boy*	*1995*
Mario Kart 64	*Nintendo 64*	*1997*
Wario Land II	*Game Boy Color*	*1998*
Mario Party	*Nintendo 64*	*1998*
Wario Land 3	*Game Boy Color*	*2000*
Mario Golf	*Nintendo 64*	*2000*
Mario Party 2	*Nintendo 64*	*2000*
Mario's Tennis	*Nintendo 64*	*2000*
Mario Party 3	*Nintendo 64*	*2001*

Nome completo: Wario
Profissão: ladrão de tesouros
Principais habilidades: roubar tesouros, surrar inimigos e modificar a forma de seu corpo.
Principal rival: Mario
Onde mora: Wario Castle, em Kitchen Island
Altura: 1,50 m
Peso: 45 kg



POWER PARA O POVO
MACMANIA EDIÇÃO EXTRA COM CD
EM NOVEMBRO NAS BANCAS ★ GRÁTIS PARA ASSINANTES
SHAREWARES COMENTADOS ★ DEMOS ★ PROGRAMAS COMPLETOS ★ FONTES ★ MACINTÓSHICO
DESKTOP PICTURES ★ VIDEOCLIPES ★ ÍNDICE DAS EDIÇÕES ★ LINKS DA HORA ★ BONÉS ★ 1 MÊS DE ACESSO GRÁTIS PELO TERRA NETWORKS